World Games

Canaã
PROGAMES
ANO I - Nº 06 - R$ 3,50

PARTE 1 DE 2

SUCESSO DO SATURN AGORA TAMBÉM NO PLAYSTATION

GRANDIA

-EXPLICAÇÃO DO SISTEMA DE JOGO COM TRADUÇÕES COMPLETAS

-ESTRATÉGIA DETALHADA COM MAPAS E DIÁLOGOS

ISSN 1516-506X

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL progames@node1.com.br**

EDITORIAL

O clássico está de volta! Depois de ser consagrado como o melhor RPG do Saturn, rivalizando o megasucesso Final Fantasy VII, e chamado por alguns como o melhor RPG de todos os tempos, Grandia agora desembarca no Playstation, pelas experientes mãos da Game Arts.

E pela primeira vez, nós decidimos fazer uma matéria especial em duas partes, pois Grandia merece. A primeira parte você confere aqui nesta edição, e a segunda parte vem logo em breve, na revista World Games Special Nº 06.

Agora você vai conferir a explicações totais do sistema de jogo, com tabelas, traduções e transcrições dos caracteres japoneses e explicações detalhadas de cada tópico necessário para se jogar o game.

Além disso, você confere o início da estratégia, uma pequena amostra daquilo que nós teremos na segunda parte. Nossa estratégia vem com mapas detalhados e traduções de diálogos para você entender o enredo.

E o melhor, é que tudo o que você encontrar em nossas páginas, servem para ambas as versões de Grandia, ou seja, se você tiver o game para Saturn ou Playstation, poderá curtir a valer.

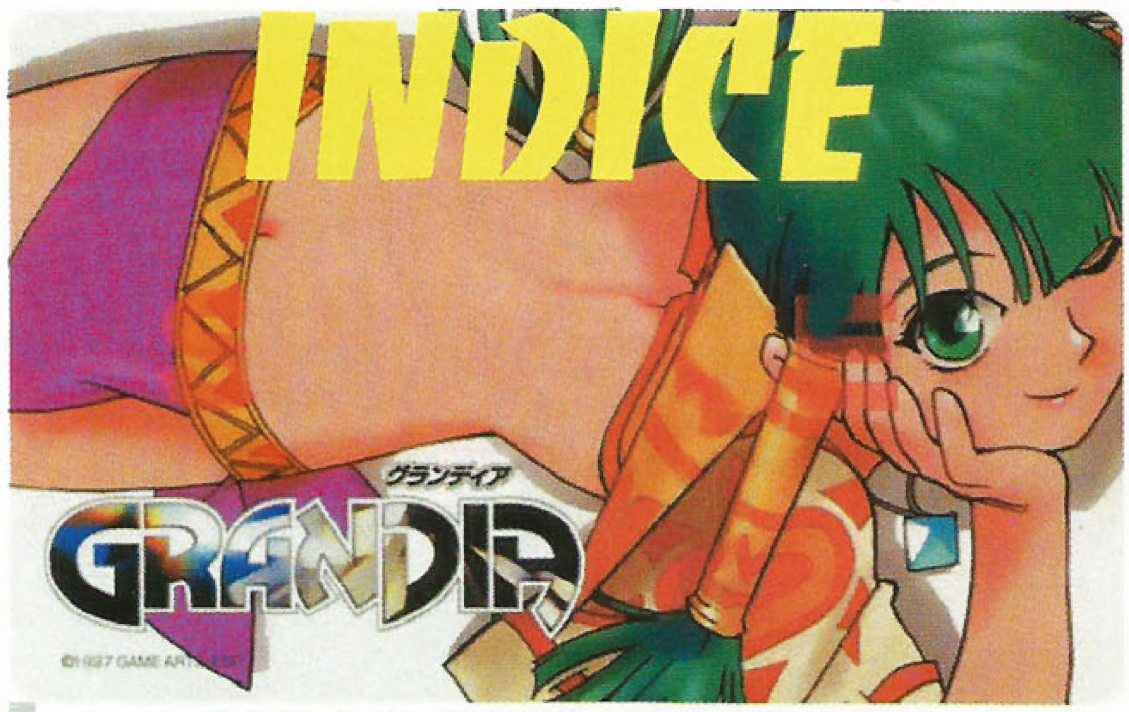
Então confira o que nós preparamos para você e aguarde a segunda parte, que estará ainda melhor!

Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602
INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68
DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.

INDICE



PARTE A: O SISTEMA DE JOGO

CAPÍTULO 1: AS TABELAS 04
- As Tabelas de Armas 04
- As Tabelas de Armaduras 05
- A Tabela de Acessórios 06
- As Tabelas de Itens 06
- As Tabelas de Magias 07

CAPÍTULO 2: OS MENUS 09
- Implements 09
- Equipment 09
- Magic - Skill 10
- Skill 11
- Status 12

CAPÍTULO 3: AS SKILLS 13
CAPÍTULO 4: DICAS 15
CAPÍTULO 4: O SISTEMA DE BATALHAS 16
- Encontros 16
- Indicações na Tela 16
- Comandos 19
- Alterações de Habilidades 22
- Alterações de Status 24
- Marcadores 26
- Evolução em Batalha 27
- Depois da Tempestade... 28

CAPÍTULO 5: OPERAÇÕES BÁSICAS 29
- Save Point 29
- Shops 30
- Baús 32
- Obtenção de Itens e Dinheiro 33
- Localizando-se 33

PARTE B: ESTRATÉGIA

- O Começo de Tudo 36
- Capítulo 1: Prólogo 36
- Capítulo 2: O Início em Palm 37
- Capítulo 3: As Ruínas de Saruto e a Garota Misteriosa. 40
- Capítulo 4: O Velho Cavaleiro 44
- Capítulo 5: A Longa Despedida 47
- Capítulo 6: Vida à Bordo e o Navio Fantasma 48
- Capítulo 7: Fiena com Problemas 52
- Capítulo 8: As Ruínas de Domu 57

CÓDIGOS DE GAME SHARK 62

A revista WORLD GAMES é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - Email: progames@node1.com.br - ISSN: 1516-5000

GRADIA

PARTE A: O SISTEMA DE JOGO

CAPÍTULO 1:
As Tabelas...

AS TABELAS DE ARMAS

Comecemos então pelas armas. Aqui, listamos as armas de cada tipo que você vai encontrar pelo jogo. Nestas tabelas, a linha do topo (com fundo azul) indica o tipo de arma (com nome em japonês seguido pelo nome em inglês) e tem o ícone referente a este tipo de arma em cada uma das pontas. Na linha seguinte (a linha amarela) temos os parâmetros que serão utilizadas para cada arma. Da esquerda para a direita estão: "NeJ", que é o Nome em Japonês (dispensa maiores comentários); "Nel", é o Nome em Inglês (desnecessário dizer o mesmo); "Ataque", é o poder de ataque da arma; "Outros Parâmetros", indica quais outras características do personagem equipado, além do ataque, a arma altera e, por fim, temos "Características", campo que indica alguma habilidade especial, além das alterações de Status, que a arma venha a possuir. Da segunda linha em diante (listrada de cinza claro e branco) estão listadas as armas propriamente ditas. No total, são 6 tabelas de armas: Axe (machados e machadinhas), Blade (espadas em geral), Bow (arcos-e-flecha, shurikens e dardos), Knife (facas), Mace (cajados e maças) eWhip (chicotes). Cada personagem pode usar apenas alguns destes tipos de armas.

斧 (AXE)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetros	Características
大ナタ	Big Nata	+18		Mais efetivo contra plantas
きこりのオノ	Lumberjack Hatchet	+23		Mais efetivo contra plantas
クレップのカマ	Clep Schyte	+25		
破壊のオノ	Destruction Hatchet	+35		Causa magia Zunga
バスターアックス	Buster Axe	+52	MOVE -25	
フロッグアックス	Frog Axe	+28		
まっぷたつのオノ	Mapputatsu Hatchet	+41		Causa Morte Súbita
竜骨アックス	Dragon Bone Axe	+38	MOVE -10	

刀剣 (BLADES)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetro	Características
アイスブレード	Ice Blade	+40		Atributo: *Snow*; causa a magia Korude
アーミーサーベル	Army Saber	+22		
ギールソード	Girl Sword	+38		Indica localização de itens
剣魚の刀	Fish Blade Katana	+29		
サイレントソード	Silent Sword	+40		Causa Magic Cancel
シャドーソード	Shadow Sword	+34	MOVE -15	Causa Morte Súbita
聖剣ロレンツォ	Holy Blade Laurence	+49		Diminui a defesa do inimigo
精霊の剣	Soul Energy Blade	+70		Geralmente, recuperação de SP é 3X maior
なまくら刀	Namakura Katana	+9		
バトルサーベル	Battle Saber	+48		
炎の剣	Flame Blade	+38		Mais efetivo contra seres aquáticos
マン・ゴーシュ	Man Gosh	+44	DEFENSE +10	
名刀ヒムラ	Namae Katana Himla	+22		
木剣	Wood Blade	+7		

射撃 (BOWS)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetros	Características
アーミーダーツ	Army Darts	+18		
カフー手一剣	Kaful Shuriken	+26		
サンダーアロー	Thunder Arrow	+50		
手作りダーツ	Manufactured Darts	+7		
ディスカス	Discus	+53		Mais efetivo contra insetos
飛魚の弓矢	Flying Fish Bow and Arrow	+25		
はまの弓矢	Beach Bow and Arrow	+45		Mais efetivo contra almas confinadas
ファイヤーダーツ	Fire Darts	+41		Atributo: *Fire*
フリントの弓矢	Flint Bow and Arrow	+20		
ブーメラン	Boomerang	+33		
魔神手一剣	Demon God Hand Shuriken	+64	AGILITY +20	

ナイフ (KNIFE)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetro	Características
アイスピック	Icepick	+38		Atributo: *Snow*
アサシンダガー	Assassin Dagger	+50		Causa Morte Súbita (grande possibilidade)
こんぺきナイフ	Konbeki Knife	+25		Atributo: *Water*
血ぬられたナイフ	Blood Soaked Knife	+55		Mais efetivo contra seres humanos
毒どくナイフ	Poison Knife	+35		Causa Poison (grande possibilidade)
とっぷうのナイフ	Toppuu Knife	+24		Atributo: *Wind*
ハンターナイフ	Hunter Knife	+18		
ピヨリンナイフ	Pyorin Knife	+33		Causa Paralysis
フリントナイフ	Flint Knife	+20		

メイス (MACE)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetro	Características
雨雲の杖	Rain Cloud Cane	+26		Causa a magia Mulnya
ウォーハンマー	War Hammer	+43	MOVE -10	
かたりべの杖	Kataribe's Cane	+22		Cura Confuse
キラキラロッド	Shinning Rod	+42		Magias saem mais rápido
金属バット	Metal Batt	+10		
こうぼくのねっこ	Kouboku Nekko	+33		Cura Magic Cancel durante a batalha
次元の杖	Dimension Cane	+38		Teleporta na hora do ataque
将軍の杖	General's Cane	+55		
聖なるメイス	Holy Mace	+20		Mais efetivo contra almas confinadas
ファイヤーロッド	Fire Rod	+25		
ホームランハンマー	Romulan Hammer	+36		
ラシークハンマー	Rashieck Hammer	+50		

ムチ (WHIP)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetros	Características
イバラのムチ	Arrogant Whip	+15		
いましめのムチ	Admonish Whip	+56		Faz o inimigo parar de se movimentar
霧裂きのムチ	Fog Tear Whip	+20		Mais efetivo contra monstros de forma indefinida
サボテンのトゲ	Subten Thorn	+38		
灼熱のムチ	Maximum Heat Whip	+30		
大蛇のムチ	Big Snake Whip	+33		Causa Poison
帝王のムチ	Emperor Whip	+53	Eficiência de Skill Level +2	
ナマズのヒゲ	Namas Hige	+43		Atributo: *Water*
モーニングスター	Morning Star	+40	MOVE -15	
烈風のムチ	Extreme Wind Whip	+27		Causa magia Ran'na

AS TABELAS DE ARMADURAS

Tá. Agora você já conhece as armas e sabe como bater nos inimigos. Mas como você vai se defender? Ha, ha. Para isso existem os equipamentos de defesa. As tabelas de armaduras têm a linha de topo com fundo verde, o nome do equipamento em japonês seguido pelo seu nome em inglês e o ícone representativo do equipamento em cada uma das pontas. Assim como nas tabelas de armas, nestas a segunda linha (de fundo amarelo) contém os tópicos abordados para cada equipamento. "NeJ" e "Nel" você já sabe que são, respectivamente, Nome em Japonês e Nome em Inglês; já "Defesa" indica, em números, quanta proteção o artefato vai conferir ao personagem com ele equipado; em seguida temos as modificações dos "Outros Parâmetros", além da defesa, que o equipamento causa e, por fim, estão indicadas as outras "Características" especiais, caso o equipamento possua alguma. Novamente, os equipamentos são listados da segunda linha em diante, nos campos listrados em cinza e branco. São 4 tabelas para os equipamentos de defesa: Armor (desde camisetas e aventais até biquínis e armaduras, o ícone é uma espécie de blusa), Helmets (elmos, chapéus, turbantes, máscaras e até fitinhas de cabelo, representados pelo ícone do chapéu, ou quase isso), Shield (vários escudos e também algumas luvas, com o ícone do escudo como indicador) e Shoes (sapatos, botas, chinelos e sandálias em geral, o ícone é o sapato). Estes equipamentos podem ser usados por todos os personagens, salvo raras exceções, como equipamentos que podem ser usados apenas por mulheres.

かぶと (HELMETS)

NeJ	Nel	Defesa	Outros Parâmetros	Características
アゲハ帽子	Ageha Hat	+12	Resistência a Confuse Level +3	
安全ヘルム	Safety Helm	+3		
オーガヘルム	Orga Helm	+20	MOVE -10	
カウボーイハット	Cowboy Hat	+4		
カリスマヘルム	Charisma Helm	+26	AGILITY +30	
奇妙な帽子	Strange Hat	+?		Teleporta na hora do dano
サボテンヘルム	Subten Helm	+13	Resistência a Magic Cancel Level +3	
神秘の仮面	Mistery Mask	+17		Avanço na barra de IP é mais lento
ストーンヘッド	Stone Head	+9		Ataque desferido não é evadido
精霊のかぶと	Soul Energy Helmet	+42		Evita Morte Súbita
デスマスク	Death Mask	+26		Avanço na barra de IP é mais rápido
天使の帽子	Angel Hat	+23		Recupera um pouco de HP continuamente durante a batalha
鉄ナベ	Iron Pen	+1		
ドクロのかぶと	Dokuro Helmet	+12		
登山帽	Climber Hat	+5		
バトルヘルム	Battle Helm	+23	Resistência a Magic Cancel Level +3	
羽つきターバン	Feather Moom Turban	+13		
ヘッドギア	Headgear	+7		
リボン	Ribbon	+1		

靴 (SHOES)

NeJ	Nel	Move	Defesa	Outros Parâmetro	Características
ウイングブーツ	Wing Boots	+50	+7		
うさぎのくつ	Rabit Shoes	+30	+5		
ウルフブーツ	Wolf Boots	+40	+10		
エアスニーカー	Air Sneeker	+48			
オーガブーツ	Orga Boots	+20	+8		
かんじき	Kanjiki	+10	+8		
クィーンブーツ	Queen Boots	+0	+0		Causa Skill Cancel na hora do ataque
次元のくつ	Dimension Shoes	+0	+0		Teleporta na hora do ataque
忍びのわらじ	Spy Waraji	+20	+5		
精霊のくつ	Soul Energy Shoes	+50	+30		
鉄ゲタ	Iron Geta	-20	+13		
虹のハイヒール	Rainbow High Heels	+0	+5		Teleporta na hora do dano
バトルブーツ	Battle Boots	+0	+20		Evita Morte Súbita
ハンターブーツ	Hunter Boots	+30	+1		
飛竜のくつ	Flying Dragon Shoes	+5	+4		
ビーチサンダル	Beach Sandal	+15			
不思議なきぐつ	Miracle Wood Shoes		+3		Teleporta na hora do dano
ヘヴィブーツ	Heavy Boots	+0	+10		
マッハブーツ	Mahha Boots	+30	+5		

鎧 (ARMOR)

NeJ	Nel	Defesa	Outros	Características
ウォーリアーメイル	Warrior Mail	+32	Resistência a Skill Cancel Level +3	
エプロン	Apron	+1		
お出かけ服	Clothes to go out	+2		
大ヨロイ	Big Yoroi	+12		
オーラアーマー	Aura Armor	+35	Eficácia de Skills Level +1	
カエルシャツ	Frog Shirt	+10	Resistência a magias de *Water* Level +1	
カメレオンアーマー	Chameleon Armor	+18		Ocasionalmente teleporta na hora do dano
くさりかたびら	Sharp Chain	+19		
剣魚のヨロイ	Fish Blade Yoroi	+12		
サボテンアーマー	Subten Armor	+21	Resistência a Skill Cancel Level +3	
シェルアーマー	Shell Armor	+8		
士官の服	Political Clothes	+9		
忍びの服	Spy Clothes	+10		
スカルアーマー	Scar Armor	+15		
戦いのビキニ	Battle Bikini	+10	ATTACK +4	
ダークアーマー	Duck Armor	+22		Dano recupera bastante SP
天使のローブ	Angel Robe	+33		Recupera um pouco de HP continuamente durante a batalha
飛竜のベスト	Best Flying Dragon	+14	Resistência a magias de *Fire* Level +2	
プラグスーツ	Plug Suit	+21	AGILITY +15	
古びたヨロイ	Ancient Yoroi	+4		
兵士の服	Soldier Clothes	+7		
冒険服	Adventurer Clothes	+2		
魔導師の服	Demon Master Guide Clothes	+23	Resistência a todas as magias Level +1	
ミンクのコート	Mink's Coat	+25	Resistência a magias de *Snow* Level +5	
モゲ服	Moge Clothes	+30		
妖精のローブ	Fairy's Robe	+10	Resistência a Confuse e Sleep Level +2	

盾 (SHIELD)

NeJ	Nel	Defesa	Outros Parâmetros	Características
ウアイ貝のたて	Way Shellfish Shield	+8		
エスカルゴのたて	Escargot Shield	+7		
オークのたて	Orc Shield	+3		
ガントレット	Gauntlet	+20	ATTACK +10	
キノコのたて	Mushroom Shield	+9	Resistência a Sick Level +1	
毛糸の手袋	Knitting Wool Glove	+1		
こうらのたて	Carcass Shield	+5		
精霊の盾	Soul Energy Shield	+45	Resistência a todas as condições anormais Level +4	
月影のたて	Moon Shade Shield	+21	Resistência a magias de *Snow* Level +2	
ナベのふた	Pan Cap.	+1		
パワーシールド	Power Shield	+10	ATTACK +7	
光のこて	Light Glove	+25	Resistência a todas as magias Level +1	
飛竜のこて	Flying Dragon Glove	+5		
ヘヴィシールド	Heavy Shield	+23	MOVE -20	
魔境のたて	Evil Region Shield	+13		Contra-ataca ataques comuns eventualmente
まほうの手袋	Magic Glove	+20		
ラフア花のたて	Lafa Flower Shield	+19	Efetividade de Magias Level +1	
リーフシールド	Reef Shield	+12	Resistência a Poison Level +2	
ワニ革のこて	Wani Leather Shield	+12		

A TABELA DE ACESSÓRIOS

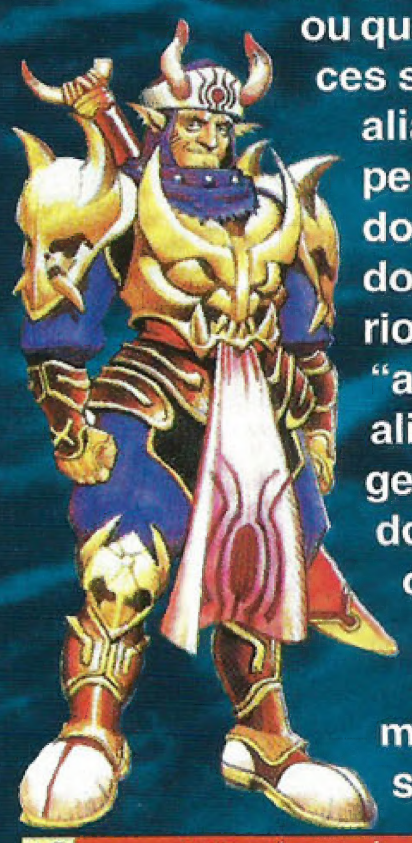
Sem muitos segredos. Esta tabela tem a linha superior com fundo roxo, nome Acessório em japonês seguido pelo mesmo em inglês e o ícone do anel nas pontas. A linha abaixo também já é conhecida. É formada por "NeJ", "Nel", "Mudanças de Status" (que indica como o acessório vai mudar as características físicas de seu personagem) e "Características" (onde é mostrado qualquer outro efeito que o acessório tenha). Nem é necessário dizer que nas linhas listradas da segunda em diante estão listados os acessórios. Esta é uma tabela única pois esta categoria (acessórios) abrange uma grande diversidade de artefatos para seus personagens.Tem medalhas, encantos, crachás, anéis, talismãs, faixas, mantos, anks, pedras, óculos e afins. Estes acessórios são equipáveis em todos os personagens.

アクセサリー (ACCESSORY)

NeJ	Nel	Mudanças de Status	Características
アストラルの奇跡	Astral Premonition		Recebe o dobro de experiência para Skill de armas
あまがっぱ	Amagappa		Evita o Status Sleep
アンクレット	Anklet	MOVE +30	
いにしえのメダル	Inichie's Medal		Ataque recupera um pouco de SP
エナジーチャーム	Energy Charm		Gasto em SP cai pela metade
エリートバッジ	Elite Badge	AGILITY +33	
エーテルの奇跡	Æther Premonition		Recebe o dobro de experiência para Skill de magias
カウンターリング	Counter Ring		Contra-ataca ataques comuns algumas vezes
風の護符	Wind Protect Sign	Resistência a magias de *Wind* Level +4	
救護の守り	Salvation Talisman	DEFENSE +15	Recupera um pouco de HP continuamente durante a batalha
鎖のピアス	Piece of Chain	ATTACK +10, Resistência a Skill Cancel Level +3	
黒帯	Black Belt	Eficácia de Skill Level +2	
光神の守り	Light God's Charm	Resistência a magias de todos os tipos Level +1	
混乱の護符	Chaos Protect Sign		Evita o Status Confuse
士官バッジ	Political Badge	AGILITY +15	
シュラの魂	Shura's Soul	Número de ataques (Combo e Critical) +1	
森林の護符	Woods Protect Sign	Resistência a magias de *Water* e *Earth* Level +2	
スカラベ	Scarab	Resistência a Poison, Sick e Intoxicated Level +4	
先祖の守り	Ancestor's Talisman	Resistência a Sick Level +4	
即死の護符	Sudden Death Protect Sign		Evita Morte Súbita
ソニックベルト	Sonic Belt	AGILITY +70	
耐火マント	Anti-Fire Cloak	Resistência a magias de *Fire* Level +2	
タイタンリング	Titan Ring	ATTACK +5	
戦いのアンク	Ank of Battle	ATTACK +10	
玉虫の守り	Bug Jewel Talisman	DEFENSE +10	
つけもの石	Pickles Stone	Ataque desferido não é evadido	
爆裂の護符	Meteor Protect Sign	Resistência a magias de *Meteor* Level +2	
ひすいのチャーム	Hisui's Charm	ATTACK +2	
武神の守り	War God's Talisman		Evita Skill Cancel e Magic Cancel
炎の護符	Fire Protect Sign	Resistência a magias de *Fire* Level +4	
ホーリーリング	Holy Ring	DEFENSE +10, Resistência a todas as magias Level +2	
魔眼石	Demon Eyeball Stone		Magias saem mais rápido
魔剣士の守り	Talisman of the Evil Sword	DEFENSE +5, Resistência a todas as magias Level +1	
マヒの護符	Paralysis Protect Sign		Evita o Status Paralysis
幻のシルク	Silk of Illusion	Resistência a magias de *Snow* Level +4	
みきわめメガネ	Mikiwame's Glasses	Resistência a Critical Level +2	
病の護符	Sick Protect Sign	Resistência a Sick Level +3	
勇気のバッジ	Courage Badge	AGILITY +2	
竜のウロコ	Dragon's Scale		Dano abaixo de 10 é anulado
連続玉	Consecutive Balls		1 ataque extra para Combo

AS TABELAS DE ITENS

Estas você vai utilizar bastante. Dá até para prosseguir no jogo usando a sua intuição (ou observação) para utilizar-se somente dos itens que têm indicações como HP, MP ou SP entre os caracteres japoneses, mas sua jornada será muito mais fácil e empolgante se você souber para que serve cada item e também em que situação usá-los. As tabelas de itens têm a linha superior de cor vermelha, nome em japonês seguido pelo nome em inglês (e descrição no caso da tabela abaixo), ambas possuem o ícone do saquinho marrom amarrado com uma cordinha. Na tabela à direita estão listados os itens comuns que possuem os efeitos mais variados e na tabela abaixo estão os itens que melhoram certas características do personagem alvo. Em ambas são abordados os campos "NeJ" e "Nel" pra variar e também o campo "Efeito", onde é indicada a função do item, ou seja, para que ele serve. Além disso, na tabela da direita temos também o campo "Alcance", que indica quem e/ou quantos será(ão) afetado(s). Os alcances são um pouco óbvios, tipo, para "1 aliado" o item pode ser usado para 1 personagem de seu grupo ou para "todos os inimigos" o item vai afetar todos os integrantes do grupo adversário por exemplo. Os itens que atingem "alcance do inimigo" ou "alcance dos aliados" vão afetar todos os personagens (aliados ou inimigos, dependendo do alcance) que estiverem no raio de ação do item usado. Os itens que quebram com o uso contínuo podem ser usados várias vezes (o mesmo item) até que ele se quebre, ou seja, você usa até acabar.



アイテム (ITENS QUE AUMENTAM STATUS)

NeJ	Nel	Efeito
赤色クレヨン	Red Crayon	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Fire* (Sue)
撃ち方絵日記	Conqueror Picture Diary	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Bows (Sue)
剣の極意書	Idealistic Blade Letter	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Blades (Gadwin)
生命の果実	Life Fruit	Aumenta HP máximo em 10 ponto
生命の種	Life Seed	Aumenta HP máximo em 3 pontos
全能果実	All Skill Fruit	Aumenta ATTACK, DEFENSE, AGILITY e MOVE em 3 pontos cada
速攻の種	Quick Attack Seed	Aumenta AGILITY em 1 ponto
空色クレヨン	Sky-Blue Crayon	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Wind* (Sue)
たたき方絵日記	Attacker Picture Diary	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Maces (Sue)
たたきまくりの巻	Attacker's Scroll	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Maces (Milda)
力の種	Power Seed	Aumenta ATTACK em 1 ponto
茶色クレヨン	Brown Crayon	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Earth* (Sue)
土の極意書	Idealistic Earth Letter	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Earth* (Gadwin)
走りの果実	Run Fruit	Aumenta MOVE em 3 pontos
走りの種	Run Seed	Aumenta MOVE em 1 ponto
秘技の果実	Secret Skill Fruit	Aumenta SP máximo em 5 pontos
火の極意書	Idealistic Fire Letter	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de *Fire* (Gadwin)
まっぷたつの巻	Mapputatsu's Scroll	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Axes (Milda)
守りの果実	Defense Fruit	Aumenta DEFENSE em 3 pontos
守りの種	Defense Seed	Aumenta DEFENSE em 1 ponto
魔力の果実	Power Demon Fruit	Aumenta MP máximo de todos os níveis em 2 pontos cada
魔力の種	Power Demon Seed	Aumenta MP máximo de todos os níveis em 1 ponto cada
水色クレヨン	Light-Blue Crayon	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de *Water* (Sue)
めった切りの巻	Rarely Cut Scroll	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Blades (Milda)
モゲの教え１	Moge Teach 1	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Knifes (Gid)
モゲの教え２	Moge Teach 2	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Blades (Gid)
モゲの教え３	Moge Teach 3	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Bows (Gid)

アイテム (ITEM)

NeJ	Nel	Alcance	Efeito
青い薬	Blue Medicine	1 Aliado	Recupera 20 MP de todos os Levels
赤い薬	Red Medicine	1 Aliado	Recupera 200 HP
打ち上げ花火	Strike Fireworks	Alcance do inimigo	Causa 120 de dano
ウルトラドリンク	Ultra Drink	Todos os aliados	Recupera 20 SP
栄養ニンジン	Nutritive Carrot	1 Aliado	Recupera 40 HP
黄金の秘薬	Secret Gold Medicine	Todos os aliados	Recupera 30 SP
お菓子セット	Candy Set	1 Aliado	Recupera 10 HP
温泉ココナッツ	Hot Spring Coconuts	1 Aliado	Recupera 80 HP
音速のクルミ	Speed of Sound Nuts	1 Aliado	AGILITY Level +2
かけ、しのクルミ	Kake, Shi Nuts	Alcance dos aliados	MOVE Level +2
かまいたちの書	Letter for us	Todos os inimigos	Causa 100 de dano
がまんのクルミ	Patience Nuts	Todos os aliados	DEFENSE Level +2
傷薬	Wound Medicine	1 Aliado	Recupera 40 HP
気付け薬	Revive Medicine	1 Aliado	Cura o Status Confuse
救急セット	Ambulance Set	Todos os aliados	Recupera 60 HP
きれいな宝石	Pretty Jewel		Vendida por 5000 a 10000
草もち	Grass Rice Cake	1 Aliado	Recupera 80 HP
グラギンの書	Gragin's Letter	Alcance do inimigo	Causa 70 de dano
黒いマニキュア	Black Manicure	1 Aliado	ATTACK Level +3
ゲンキ草	Health Herb	1 Aliado	Recupera 80 HP
原始肉	Origin Meat	1 Aliado	Recupera 150 HP
混乱のリュート	Chaos Route	1 Inimigo	Causa Status Confuse (Quebra com o uso contínuo)
シャキアの巻物	Jakia's Scroll	1 Inimigo	Causa 120 de dano
シャキードの書	Jakied's Letter	Todos os inimigos	Causa 280 de dano
白いサルファ草	White Salfa Herb	1 Aliado	Recupera 35 HP
しんくの秘薬	Vaccum Secret Medicine	Todos os aliados	Recupera 150 HP
信頼のきずな	Kizuna Trust	1 Aliado	Adiciona IP, (Quebra com o uso contínuo)
スミルナ草	Smirna Herb	Todos os inimigos	DEFENSE Level -1
スモークサーモン	Smoke Salmon	1 Aliado	Recupera 75 HP
聖火	Holy Fire	Alcance do inimigo	Causa 30 de dano, mais efetivo contra almas confinadas
ダイナマイト	Dynamite	Alcance do inimigo	Causa 70 de dano
たきぎの火種	Takigi's Fire Seed	Alcance do inimigo	Causa 80 de dano, mais efetivo contra plantas
チョルラの花	Cholra's Flower	1 Aliado	Recupera 3 MPs de Level 1
テクテク草	Teku-Teku Grass	Todos os inimigos	MOVE Level -3
点眼薬	Eye Spot Medicine	1 Aliado	Cura o Status Sleep
毒消し草	Anti-Poison Herb	1 Aliado	Cura o Status Poison
トドイカのキモ	Todoika's Yolk	1 Aliado	Recupera 20 SP
ドリームトリュフ	Dream Truf	1 Inimigo	Causa o Status Confuse
トルテの草笛	Tolte Reed Pipe	Todos os aliados	Cura o Status Sleep
なないろ昆布	Nanairu's Descendant Clothes	1 Aliado	Recupera 100 HP
涙の宝石	Tear Gem	1 Aliado	Recupera 3 SP (Quebra com o uso contínuo)
南国バナナ	South Country's Banana	1 Aliado	Recupera 12 HP
ノロノロ草	Slowly Herb	1 Inimigo	AGILITY -2
ばいよう液	Cultivation Fluid	Alcance do inimigo	Ataque que causa o Status Sick
バオバブの実	Baobabu's Truth	1 Aliado	Recupera 10 SP
ハチミツ	Bee	1 Aliado	Recupera 100 HP
バモーの実	Bamou's Truth	1 Aliado	Recupera 4 MPs de Level 2
パワーキノコ	Power Mushroom	1 Aliado	ATTACK Level +3
万能薬	Ten Thousand Talents Medicine	1 Aliado	Cura todos os Status anormais
秘技のかいじゅ	Secret Skill of the Monster	1 Aliado	Cura o Status Skill Cancel
復活の秘石	Secret Stone Revival	No próprio personagem	Usado apenas em batalhas, ressusita o personagem quando ele morre
ヘナヘナ草	Nahe-Nahe Herb	1 Inimigo	ATTACK Level -2
ほうたい	Bandage	1 Aliado	Recupera 50 HP
マッスルキノコ	Matthur Mushroom	1 Aliado	MOVE Level +3
マナエッグ	Mana Egg	1 Aliado	Aprender magia
マヒなんこう	Paralisys Pomade	1 Aliado	Cura o Status Paralysis
魔法のかいじゅ	Magic Monster	1 Aliado	Cura o Status Magic Cancel
魔法のランプ	Magic Lamp	1 Aliado	Recupera 2 MPs de todos os Levels (Quebra com o uso contínuo)
魔法のルージュ	Magic Lush	1 Aliado	AGILITY Level +3
ミケロマの巻物	Mikeroma Scroll	Todos os aliados	Recupera 50 HP
みなぎるクルミ	Minagiru Nuts	1 Aliado	ATTACK Level +2
ミラクルドリンク	Miracle Drink	Todos os aliados	Recupera 5 MP de todos os Levels
ムーニャの巻物	Mulnya Scroll	Todos os inimigos	Causa o Status Sleep
無音のオーブ	No Sound Orb	1 inimigo	Causa o Status Magic Cancel
ヨミの復活薬	Yomi Revival Medicine	1 Aliado	Revive personagem
ライガの巻物	Raiga Scroll	Alcance do inimigo	Causa 180 de dano
雷神の怒り	Angry Thunder God	Todos os inimigos	Causa 120 de dano
落雷の巻物	Falling Thunder Scroll	Todos os inimigos	Causa 150 de dano
レスキューセット	Rescue Set	Todos os aliados	Recupera 120 HP
ワクチン	Vaccine	1 Aliado	Cura o Status Sick

AS TABELAS DE MAGIAS

Na próxima página você vai conferir as tabelas de magias. Estas já são tabelas um pouco mais complexas e exigem uma explicação mais detalhada. As tabelas de magias têm a linha superior azul clara com o ícone da bola de cristal e o nome em japonês seguido pelo nome em inglês. A segunda linha se divide em dois campos: o campo VERDE e o campo VERMELHO. O primeiro é onde estão as informações básicas sobre cada magia. Começando pelos manjados "NeJ" e "Nel". A coluna seguinte mostra o "NdS" (Nível de Skill). O NdS indica qual o nível de Skill necessário em certo Elemental para se obter a magia, observe que algumas magias precisam de Skill em dois Elementais diferentes para ser"aprendida". Aí vai a lista de Elementais:

EARTH

WATER

FIRE

WIND

Desta maneira, a magia de nível 3 Dezun necessita de nível 20 em Earth e nível 18 em Fire, por exemplo. Entendido? Então passemos para a próxima coluna. Em "MP Gasto" você confere qual a quantidade de MP necessária para se fazer a magia (lembre-se que magias de nível 1 gastam MP de nível 1, magias de nível 2 gastam MP de nível 2 e de nível 3 gastam MP de nível 3). A coluna "Efeito" é auto-explicativa, simplesmente indica qual o efeito da magia, ou seja, o que ela faz ou causa. Agora a coluna "Alcance", que também precisa de mais uma bela explicação. Veja que a coluna é preenchida por estrelas, cada número de estrelas indica um alcance diferente, quanto mais estrelas maior é o alcance da magia. Veja agora a lista de alcance:

★Pega apenas em um personagem (inimigo se for magia de ataque ou Status negativo ou aliado se for de cura ou Status positivo)

★★Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação limitado, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Burn"

★★★Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação médio, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Ran'na"

★★★★Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação vasto, equivalente ao raio da magia de nível 2 "Burn Flame"

★★★★★Pega todos os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica)

Esclarecido o sistema de alcance, vamos para a coluna "Poder", a última coluna do campo verde. Esta coluna também é indicada por estrelas, mas esqueça as estrelas de alcance, estas são diferentes. A quantidade de estrelas aqui indica o poder da magia (apenas para magias de ataque ou cura, as de Status e outros efeitos não precisam desta indicação), ou seja, o quanto a magia vai curar ou danificar o(s) personagem(ns), quanto mais estrelas mais poderosa é a magia. Agora vamos ao campo da direita, o campo VERMELHO. Aqui estão os nomes dos personagens principais ("Justin", "Sue", "Fiena", "Gadwin", "Rap" e "Liete"), em japonês (acima) e em inglês (abaixo). Este campo é preenchido por ○, de forma que todos os personagens que tiverem um ○ na linha da magia em questão, são os personagens que podem aprendê-la, aqueles que não têm o ○ não podem aprender tal magia. Assim, pegamos como exemplo a magia de nível 2 Keromam. Veja que Justin, Fiena e Rap têm ○ nesta magia, isso significa que eles, e apenas eles, poderão aprender esta magia.

ＬＶ１の魔法 (MAGIAS DE NÍVEL 1)

NeJ	Nel	NdS	MP Gasto	Efeito	Alcance	Poder	ジャスティン (Justin)	スー (Sue)	フィーナ (Fiena)	ガドイン (Gadwin)	ラップ (Rap)	リエーテ (Liete)
ヴァーン	Burn	1	1	Ataque	★★	★	○	○	○	○	○	○
ライガ	Raiga	5 · 4	11	Ataque	★★★★	★★★	○	○				○
ヒューイ	Hyuui	1	2	Ataque	★★★	★	○	○	○		○	○
シャキア	Jakia	3 · 2	2	Ataque	★	★★★	○	○	○			
ピキン	Pikin	6 · 5	3	Diminui MOVE	★★★★★		○					○
ケロマ	Keroma	1	1	Recupera pouco HP	★	★	○	○	○		○	○
ムーニャ	Mulnya	3	2	Causa Sleep	★★★★★		○	○	○		○	
キュール	Cure	3 · 2	1	Cura Poison	★		○	○	○			
ディガ	Diga	1	1	Aumenta DEFENSE	★★★★★		○	○	○	○	○	○
ズンガ	Zunga	7 · 6	7	Ataque	★★★	★★	○	○		○		○
ランナ	Ran'na	2	1	Aumenta MOVE	★★★				○		○	
ポズ	Pose	5 · 3	2	Causa Poison	★★★						○	○
ストラム	Stram	6 · 5	3	Diminui ATTACK	★						○	○
デフロス	Defros	6	3	Diminui DEFENSE	★★★★★			○		○	○	
ワオ	Wao	5 · 5	3	Aumenta ATTACK	★			○		○	○	
マジカルアート	Magical Art	12	11	Ataque	★	★★★★						○
時の門	Time Gate	99 · 99	99	O tempo pára para todos com exceção da própria Fiena	★★★★★				○			

ＬＶ２の魔法 (MAGIAS DE NÍVEL 2)

NeJ	Nel	NdS	MP Gasto	Efeito	Alcance	Poder	ジャスティン (Justin)	スー (Sue)	フィーナ (Fiena)	ガドイン (Gadwin)	ラップ (Rap)	リエーテ (Liete)
ライデン	Raiden	10 · 9	13	Ataque	★★★★★	★★★	○	○			○	○
ヒュースラッシュ	HyuuSlash	6	6	Ataque	★★★★★	★★	○	○				○
コルデ	Korude	10 · 8	3	Diminui AGILITY	★		○					○
シャキード	Jakied	10 · 12	14	Ataque	★★★★★	★★★	○	○	○		○	○
ミケロマ	Mikeroma	5	4	Recupera pouco HP	★★★★★	★	○	○	○			
ケロマム	Keromam	8	3	Recupera bastante HP	★	★★★	○		○		○	
グラキン	Grakin	3	3	Ataque	★★★	★	○	○	○	○		
ズンデオ	Zundeo	10 · 10	10	Ataque	★★★★★	★★★	○	○		○	○	
ヴァンフレイム	Burn Flame	4	4	Ataque	★★★★	★★	○	○	○	○	○	○
ヴァンストライク	Burn Strike	18	5	Ataque	★	★★★★	○	○		○	○	
リフレス	Reflex	12 · 10	3	Cura Skill Cancel	★				○			
シン	Shin	12	3	Causa Magic Cancel	★			○	○		○	
ミケロマム	Mikeromam	12	8	Recupera bastante HP	★★★★★	★★★			○			○
クルル	Krul	10 · 10	1	Causa Confuse	★						○	○
マグネイド	Magneid	12	4	Diminui MOVE	★					○	○	○
メテオストライク	Meteo Strike	15 · 13	10	Ataque	★	★★★★★				○	○	○
スターシンフォニー	Star Shymphony	20 · 20	12	Aumenta todas as habilidades	★★★★★							○
生命の樹	Life Forest	23 · 22	28	Cura todos os Status, retorna todas as habilidades ao normal e cura HP completamente	★★★★★	★★★★★			○			

ＬＶ３の魔法 (MAGIAS DE NÍVEL 3)

NeJ	Nel	NdS	MP Gasto	Efeito	Alcance	Poder	ジャスティン (Justin)	スー (Sue)	フィーナ (Fiena)	ガドイン (Gadwin)	ラップ (Rap)	リエーテ (Liete)
ヴァンフレア	Burn Flare	9	7	Ataque	★★★★★	★★★	○	○	○	○	○	○
ヘルヴァーナ	Hell Burner	25	8	Ataque	★	★★★★	○			○	○	
リュウライ	Dragon Ray	21 · 19	20	Ataque	★★★★★	★★★★	○		○		○	○
テンライ	Sky Ray	19 · 15	13	Ataque	★	★★★★★	○					○
ヒューネルン	Hyuunerun	23	8	Ataque	★★★★★	★★★	○	○			○	○
ヨミ	Yomi	16	6	Ressusita personagem	★		○	○	○			○
ミケロマキシム	Mikeromaxim	20	12	Recupera bastante HP	★★★★★	★★★★	○	○	○		○	○
ハルベール	Hell Bell	19 · 16	5	Cura todos os Status negativos	★		○	○	○		○	
ビューネ	Byuune	13 · 13	4	Aumenta AGILITY	★			○	○		○	
グランジオ	Granjio	19	12	Ataque	★★★★★	★★★	○	○		○	○	○
デズン	Dezun	20 · 18	18	Ataque	★★★★★	★★★★	○	○	○	○	○	○
結界	United World	23 · 24	26	Não é possível atacar por um certo período de tempo	★							○
フィオラ	Fiora	8 · 10	2	Causa Magic Cancel e Skill Cancel	★			○	○			
プリズン	Prizun	20 · 23	21	Dano é inválido por um certo período de tempo	★				○			○
終わる世界	Finish the World	27	33	Ataque	★★★★★	★★★★★			○			

CAPÍTULO 2:
Os Menus

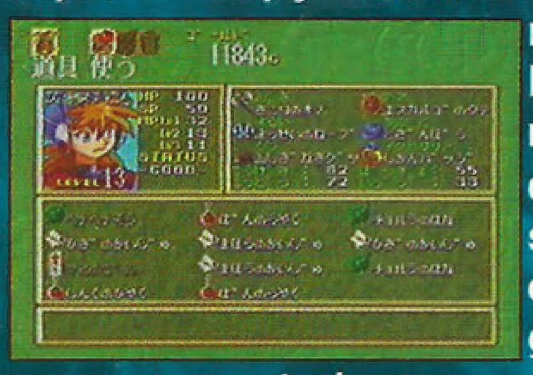
O MENU PRINCIPAL

O menu principal pode ser acessado em cidades ou dungeons, basta apertar o botão A (Saturn) ou ▲ (Playstation). Nele você pode fazer manutenção dos itens, equipar personagens, verificar e usar magias, consultar skills e conferir os Status gerais de seus personagens. No topo à esquerda da tela você tem a barra com os ícones dos submenus (), à direita da barra de ícones, na parte central do topo da tela, está a quantia em dinheiro (Gold, ou simplesmente G) que o seu grupo carrega, logo abaixo estão os quadros dos personagens (até 4) com o Status atual de cada um.

A janela de Status mostra a foto do personagem à esquerda, com o nome (em japonês) no topo e o nível (Level) atual do personagem. Na parte direita estão o HP atual/total, SP atual/total, MP de nível 1 atual/total, MP de nível 2 atual/total, MP de nível 3 atual/total e por fim, os Status fixos (Can't Fight, Magic Cancel, Skill Cancel, Sick e Poison) que o personagem carrega (se não houver nenhum Status fixo, aparecerá a indicação -GOOD-). Vejamos agora para que serve cada opção do menu principal:

道具 (IMPLEMENTS)

A primeira opção do menu principal é onde você faz a manutenção de seus itens. Logo que você acessá-la, um menu com três opções aparecerá ao lado (). Lembre-se que seus itens estão divididos entre os seus personagens (não em um menu único para o grupo todo, como em outros games) e que cada um deles pode carregar até 12 itens. Vejamos agora o que faz cada opção do menu IMPLEMENTS.



使う (To Use)

Com esta opção você pode usar os itens do inventário de um dos personagens. Você deve escolher a opção IMPLEMENTS, então o personagem que está com o item que você quer usar; depois escolher a opção "To Use", agora o item a ser usado, e por último, o personagem em que você vai utilizar o item (o último passo é desnecessário se o item valer para todos os personagens). Não se esqueça que você só pode usar os itens que estiverem iluminados em branco, os que estiverem apagados não podem ser usados no momento.

渡す (To Pass Over)

Esta opção permite que você passe itens do inventário de um personagem para outro. Escolha a opção IMPLEMENTS, o personagem que está com o item a ser passado, depois selecione a opção "To Pass Over", em seguida o item que será movido e depois o personagem que vai ficar com tal item. Você pode mover qualquer item de qualquer personagem para qualquer outro com esta opção.

捨てる (To Throw Away)

A terceira e última opção do menu IMPLEMENTS é para jogar um item fora. Após escolher a opção IMPLEMENTS e o personagem que está com o item indesejado, escolha a opção "To Throw Away" e então indique o item a ser jogado fora. Detalhe: você NÃO poderá recuperar o item que você jogar fora.

装備 (EQUIPMENT)

Aqui é onde você equipa os seus personagens (que novidade!). Nesta opção aparecem mais alguns dados importantes. Depois de escolher a opção EQUIPMENT e o personagem que você deseja equipar, a tela ao lado vai aparecer. Aqui você verá no topo à esquerda o ícone de EQUIPMENT com o seu respectivo nome em japonês logo abaixo; um pouco à direita estão os dois ícones () que serão explicados logo abaixo; no topo ao centro da tela está a quantia em dinheiro do grupo; na parte direita do topo da tela aparecem uns nomes que serão explicados adiante; abaixo aparecem algumas janelas.

A janela superior esquerda mostra as características atuais do personagem. Novamente do lado esquerdo estão a foto, o nome e o nível. Agora do lado esquerdo aparecem as características Power (ちから), Strength (たいりょく), Speed (すばやさ) e Run (そうりょく) respectivamente.

A janela superior direita mostra os equipamentos atuais

(6 tipos deles) e mais algumas características que influenciam na batalha. Os equipamentos são (de cima para baixo e da esquerda para a direita) Weapon (ぶき), Armor (よろい), Shoes (くつ), Shield (たて), Helmet (かぶと) e Accessory (アクセサリー). Abaixo dos equipamentos, estão as características Attack (こうげき), Defense (ぼうぎょ), Agility (こうどう) e Move (いどう).

Explicaremos a janela central juntamente com os dois comandos do menu EQUIPMENT.

変更 (Change)

Com este comando você muda os equipamentos de seu personagem. Selecione a opção EQUIPMENT, então o personagem a se trocar os equipamentos e depois o comando "Change". Então você deverá escolher qual equipamento será trocado (Weapon, Armor, Shoes, Shield, Helmet ou Accessory), perceba que na janela central aparecem os equipamentos do tipo selecionado que estão disponíveis. Colocando-se o cursor sobre um dos equipamentos disponíveis para troca, na janela com a foto do seu personagem você perceberá as mudanças de Status que este equipamento fará em seu personagem (mudanças negativas em azul e mudanças positivas em amarelo). A pequena janela na parte inferior da tela traz as características (mudanças de Status e outros efeitos) do equipamento no qual você está com o cursor (lembre-se que todas estas características estão nas tabelas que você já viu).

交換 (Exchange)

Este comando é para você equipar um personagem com o equipamento que está em outro, ou seja, trocar os equipamentos de um personagem para outro. Novamente selecione a opção EQUIPMENT, depois um dos personagens que terá o equipamento trocado, então escolha o comando "Exchange". Em seguida você estará com o cursor sobre os tipos de equipamento, perceba que a janela central se dividiu em duas partes. Escolha o tipo de equipamento que será trocado e então seu cursor vai para a janela central da direita, onde estão os equipamentos do tipo escolhido dos outros personagens. Na janela central da esquerda aparece a foto do personagem que está equipado com o equipamento selecionado e os valores de suas habilidades (Power, Streength, Speed e Run). Perceba que aparecem as alterações que a mudança de equipamento fará em ambos os personagens (olhe nas duas janelas da direita, onde estão as fotos dos dois personagens que estão envolvidos na transação de equipamentos). Colocando o cursor para baixo na janela central da direita, você verá os equipamentos que estão com os demais personagens do grupo e poderá trocá-los. A fina janela inferior mostra novamente as características do equipamento selecionado.

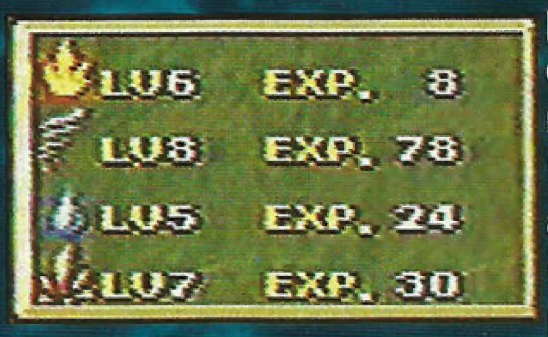
魔法・技 (MAGIC-SKILL)

Nesta opção você pode conferir as magias (e usar algumas delas) e skills de seus personagens. Escolha o menu MAGIC-SKILL e então o personagem que você vai consultar. A tela a seguir vai aparecer. No topo da tela, da esquerda para a direita, estão o ícone representativo do menu MAGIC-SKILL com seu respectivo nome em japonês (que é 魔法 ou "Magic" se a opção selecionada for LEVEL1, LEVEL2 ou LEVEL3, e 技 ou "Skill" se a opção selecionada for 確認), a barra de opções deste mesmo menu (), a quantia em dinheiro de seu grupo e o nome da magia em japonês. Abaixo estão as janelas. A janela superior esquerda já é conhecida (aquela com a foto do seu personagem, o HP, SP, MPs e Status) e a janela fina inferior também tem a mesma função (descrever a magia ou skill selecionada). As demais janelas variam de acordo com a opção selecionada, portanto vamos explicar estas opções antes.

LEVEL1

Aqui você confere as magias de nível 1 que o seu personagem possui. Para tanto, escolha a opção MAGIC-SKILL a partir do menu principal e depois escolha o personagem do qual você quer verificar as magias. Então, automaticamente a tela de "LEVEL1" vai aparecer. Vejamos as janelas da tela deste menu.

A janela que aparece abaixo da janela com a foto de seu personagem mostra o nível de seus elementais e a experiência atual de cada um deles (lembre-se que, ao chegar a 100 de experiência, o elemental sobe para o próximo nível). De cima para baixo, temos os seguintes elementais:



Fire Wind Water Earth

A janela maior, que fica do lado direito, mostra todas as magias que o seu personagem já aprendeu. No topo esquerdo desta janela você confere o MP atual/total do nível selecionado (MP de nível 1 no caso) e abaixo seguem-se as magias possuídas pelo personagem em questão. Vejamos agora o que significa cada um daqueles ícones em cada magia. O primeiro ícone que aparece do lado esquerdo representa o elemental ao qual a magia pertence, que são os já conhecidos Fire, Wind, Water e Earth e os mistos Lightning, Snow, Wood e Meteor. Vejamos os ícones destes elementais e qual a combinação necessária para obtê-los:

Lightning = Fire + Wind

Snow = Wind + Water

Wood = Water + Earth

Meteor = Earth + Fire

Detalhe: são 4 elementais básicos -Fire, Wind, Water e

Earth- que podem gerar magias de elementais básicos ou mistos, ou seja, você pode trocar os Mana Eggs por um elemetal básico para o seu personagem e então evoluir os elementais dele para obter magias de elementais mistos -Lightning, Snow, Wood e Meteor-, mas não se preocupe com isso ainda, logo explicaremos este tópico com mais detalhes. Após o ícone de elemental, segue-se o nome da magia (em japonês); abaixo do nome vem o nível atual dela (em estrelas); mais à direita vem o gasto em MP que a magia necessita para ser feita e, por último, o(s) elemental(is) que a magia tem como atributo (uma magia de Lightning por exemplo, tem Fire eWind como atributos), ou seja, ela tem mais efeito sobre inimigos que têm este(s) elemental(is) como ponto fraco. Se uma magia estiver com o nome iluminado em branco, significa que você pode usá-la no menu mesmo, basta selecioná-la e escolher em qual personagem você vai utilizá-la.

LEVEL2

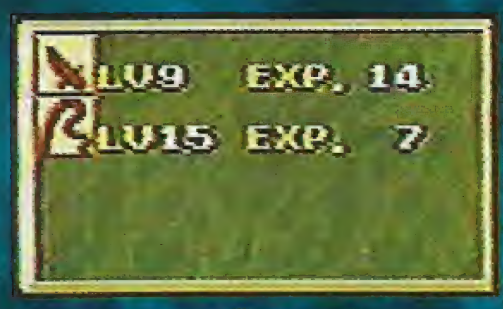
Tudo igual à opção "LEVEL1", mas para magias de nível 2. Basta apertar → enquanto estiver na tela de magias de nível 1 e você será levado à tela de magias de nível 2.

LEVEL3

Idem, mas para magias de nível 3. Basta apertar → enquanto estiver na tela de magias de nível 2 e você será levado à tela de magias de nível 3.

確認 (Confirmation)

Aqui você confere as Skills que seu personagem possui. Aperte → enquanto estiver na tela de magias de nível 3 e você será levado à tela de Skills. As janelas direita e inferior esquerda diferem um pouco das janelas de magias de níveis 1, 2 e 3, veja as diferenças:



Desta vez, a janela abaixo da janela com a foto de seu personagem mostra o nível e a experiência atual das armas que o seu personagem pode usar. Vejamos quais os tipos de armas temos em Grandia:

Axe

Blade

Bow

Knife

Mace

Whip

A janela direita também difere um pouco das demais, pois agora ela traz as características das Skills do personagem selecionado. No topo da janela à esquerda você tem o SP atual/total de seu personagem. Abaixo está a lista de Skills. Repare que na parte esquerda da janela, em algumas Skills, tem o ícone de um elemental, este é o atributo da Skill. Se uma Skill tiver Fire como atributo (caso da Homura Muchi ou Flame Whip de Fiena, a terceira Skill na foto), ela vai ter maior efetividade em alvos que tenham Fire como ponto fraco. Em seguida estão os nomes e o nível atual da Skill, depois o custo em SP para se realizar tal Skill e, por fim, a arma (e elemental, se for o caso) evoluídos para se conseguir esta Skill, ou seja, a arma (e elemental) que você evoluiu para obtê-la. As Skills que têm o nome iluminado em branco são as que você pode usar em batalha com a arma que o seu personagem estiver equipado no momento, e as Skills com nome escuro não podem ser usadas. Só para entender melhor, você não pode usar uma Skill de Knife se o seu personagem estiver com um Whip equipado, entendeu?

スキル (SKILL)

Esta opção é para você conferir o Status atual de seus elementais e armas, e saber o quanto falta para ganhar uma nova magia ou Skill. Para acessar este menu, escolha a opção SKILL a partir do menu principal, então selecione o personagem que você quer consultar e a tela acima vai aparecer. No topo da tela, da esquerda para a direita, estão o ícone representativo do menu SKILL com seu respectivo nome em japonês, a barra de opções deste mesmo menu (1 2 3 S) com o nome da opção abaixo dela e a quantia em dinheiro de seu grupo. Abaixo estão as janelas. A janela superior esquerda, como de costume, mostra a foto do seu personagem e as características Power, Strength, Speed e Run respectivamente. As outras duas janelas variam de acordo com a opção selecionada, então vamos a elas:

魔法LV1 (MagicLV1)

Aqui você consulta as magias de nível 1 que o seu personagem já possui e quais ainda pode aprender. Para isso, escolha a opção SKILL no menu principal, depois o personagem a ser consultado, então a tela "MagicLV1" vai aparecer. Vamos ver agora as janelas que aparecem neste menu:

A janela esquerda inferior indica as mudanças de Status que a evolução de elementais causam em seu personagem, esta é a janela entitulada "Skill Up Parameter". No topo da janela vem a indicação まほうスキル MP+2 (Magic Skill MP+2), isso significa que cada nível que você evoluir de qualquer elemental, seu personagem ganha 2 MPs distribuídos aleatoriamente entre os 3 níveis. Além destes 2 MPs ganhos com evolução de elementais, cada elemental ainda tem um parâmetro de evolução extra. Veja no quadro que Fire (🔥) dá +1 de Speed (すばやさ) por nível ganho, ou seja, a cada nível que você evolui do elemental Fire,

seu personagem vai ganhar +1 de Speed. Evoluindo Wind ( ) seu personagem ganha +1 de Run (そうりょく). A cada nível que você ganha de Water ( ) seu personagem ganha mais +1 HP (não o atual, mas sim o máximo). Por fim, evoluindo-se Earth ( ), seu personagem ganha +1 de Power (ちから).

A janela direita mostra as magias que você já possui e aquelas que o seu personagem ainda tem para ganhar (ou aprender, se você preferir). Na lista de magias, o que aparece primeiro é o nome da magia (em japonês) ou então aparece ????????? se você ainda não aprendeu a magia. À direita do nome, aparece(m) o(s) elemental(is) e o(s) nível(is) com o(s) qual(is) você aprendeu ou irá aprender a magia, ou seja, se aparecer o ícone do elemental Wind com um número 10 e o ícone de Water com um número 8, significa que você aprendeu ou irá aprender a magia em questão quando você tiver nível 10 em Wind e 8 em Water.

魔法LV2 (MagicLV2)

Mesma finalidade do menu anterior ("MagicLV1"), mas para as magias de nível 2. As janelas também são as mesmas e têm os mesmos ícones. Para acessar a opção "MagicLV2", basta apertar → enquanto estiver na opção "MagicLV1".

魔法LV3 (MagicLV3)

Mesma finalidade do menu anterior ("MagicLV2"), mas para as magias de nível 3. As janelas também são as mesmas e têm os mesmos ícones. Para acessar a opção "MagicLV3", basta apertar → enquanto estiver na opção "MagicLV2".

技 (Skill)

O menu Skill já difere um pouco dos anteriores por tratar, obviamente, das Skills e armas, não mais de magias e elementais. Para acessar esta opção, aperte → na opção "MagicLV3".

A janela esquerda inferior indica as mudanças de Status que a evolução de armas causam em seu personagem. No topo da janela vem a indicação ぶきスキル SP+1 (Weapon Skill SP+1), isso significa que cada nível que você evoluir de qualquer arma, seu personagem ganha mais 1 SP (do valor máximo). Além deste SP ganho com evolução de armas, cada arma ainda tem um parâmetro de evolução extra. Blade ( ) dá +1 de Power (ちから) e +2 de Speed (すばやさ) por nível ganho, ou seja, a cada nível que você evolui da arma Blade, seu personagem vai ganhar +1 de Power e +2 de Speed (além de +1 SP). Evoluindo Mace ( ), seu personagem ganha +2 de HP (máximo) e +1 de Strength (たいりょく). A cada nível que você ganha de Axe ( ) seu personagem ganha mais +1 de HP (máximo) e +2 de Power (ちから). Ao ganhar mais um nível de Bow ( ), seu personagem ganha +1 de HP (máximo) e +2 de Power (ちから). Ao evoluir Knife ( ), seu personagem ganhará +1 de HP (máximo) e +2 de Run (そうりょく). Finalmente, evoluindo-se Whip, seu personagem ganha +1 de HP (máximo) e +2 de Speed (すばやさ).

A janela da direita mostra as Skills que seu personagem já possui e as que ainda tem para aprender. Novamente, o nome em japonês é o primeiro a aparecer (à esquerda) e se tiver a indicação "?????????" é porque você ainda não aprendeu tal Skill. À direita do nome estão os requisitos para se aprender a Skill (perceba que algumas, além de armas, precisam de elementais). Se tiver o ícone de Axe com o número 16, o ícone de Wind com o número 10 e o ícone de Water também com o número 10, significa que você necessita de nível 16 em Axe e nível 10 nos elementais Wind e Water (isso indica também que você só poderá executar esta Skill se o seu personagem estiver equipado com Axe e que o ataque terá como atributo, os elementais Water e Wind).

ステータス (STATUS)

Esta opção é para você conferir o Status geral de seu personagem. Aqui você confere tudo o que você precisa saber sobre o seu personagem. Para acionar esta opção, basta selecioná-la a partir do menu principal, e então escolher o personagem que você quer consultar, a tela acima à esquerda vai aparecer. No topo da tela à esquerda você confere o ícone representativo do menu Status e o nome deste menu logo abaixo. Mais ao centro da tela, ainda no topo, temos a quantia em dinheiro que o seu grupo carrega e abaixo as janelas. A janela superior esquerda mostra a foto do seu personagem com o nome dele e o seu nível atual, à direita da foto, ainda nesta janela, temos as suas características atuais: Power (ちから) e seu valor logo abaixo, Strength (たいりょく) e seu valor atual, Speed (すばやさ) e o seu valor e Run (そうりょく) com o seu respectivo valor. A janela superior direita mostra os equipamentos atuais de seu personagem e mais algumas características que influenciam na batalha. Os

equipamentos são (de cima para baixo e da esquerda para a direita)Weapon (ぶき), Armor (よろい), Shoes (くつ), Shield (たて), Helmet (かぶと) e Accessory (アクセサリー). Abaixo dos equipamentos, estão as características Attack (こうげき), Defense (ぼうぎょ), Agility (こうどう) e Move (いどう). A janela inferior esquerda mostra os Status atuais do personagem, na ordem: HP (atual/máximo), SP (atual/máximo), MP de níveis 1, 2 e 3 respectivamente (atuais/máximos) e os Status fixos que ele venha a possuir no momento, abaixo está a experiência total que o personagem adquiriu durante o jogo (Total Exp.) e por fim, a quantidade de experiência que o personagem deve adquirir para atingir o próximo nível (Next). A última janela, a inferior direita, mostra os níveis e experiência atuais das armas que o seu personagem pode usar (à esquerda) e dos elementais que ele possui (à direita).

OBSERVAÇÕES

1) Após escolher qualquer opção do menu principal e também o personagem, você pode alternar entre os personagens apertando L(1) ou R(1), ou seja, você não precisa voltar para o menu principal e escolher outro personagem para consultá-lo, basta apertar L(1) ou R(1) para alternar para ele.

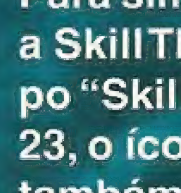
2) Lembra-se do nome em japonês que sempre aparece no topo da tela à direita? Este que está circundado na foto ao lado. Ele indica o nome dos itens, equipamentos e magias dos quais você está com o cursor sobre, mas em Kanji; e é o nome que aparece neste local que está em nossas tabelas, não o nome que aparece na lista, então fique esperto.

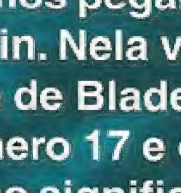
CAPÍTULO 3: As Skills

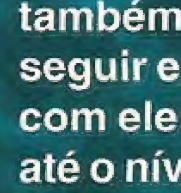
AS TABELAS DE SKILLS

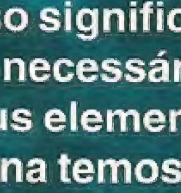
Para não perder o costume, aqui estão mais algumas tabelas. Desta vez trazemos as tabelas de Skills dos personagens, as últimas tabelas de Grandia. Nestas, listamos as habilidades que cada personagem aprende pelo jogo. A linha de topo tem fundo preto e amarelo escuro com o nome do personagem em japonês seguido pelo respectivo nome em inglês. A primeira linha ainda tem dois ícones: o ícone da esquerda (Justin empunhando uma espada) é o que representa Skills e o ícone da direita (com um close do rosto do personagem) representa o personagem possuidor das Skills em questão. A segunda linha (amarela) lista os campos utilizados para descrever cada Skill. Aqui temos "NeJ", o Nome em Japonês ; "NeI", é o Nome em Inglês; "Skill Necessária", indica o nível que você deve atingir de certa(s) arma(s) e/ou elemental(is) para aprender a Skill. Indicamos os níveis necessários no campo "Skill Necessária" com ícones. Repare que algumas Skills precisam de combinações de duas ou mais armas e às vezes também de elementais. Confira abaixo quais são as armas e elementais utilizados:

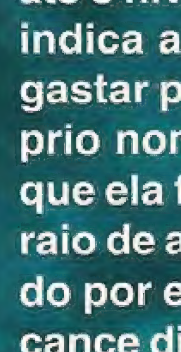
ARMAS:

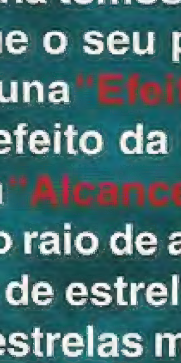

AXE


KNIFES

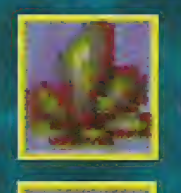

BLADES


MACE

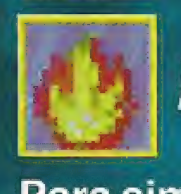

BOWS


WHIP

ELEMENTAIS:


EARTH

WATER

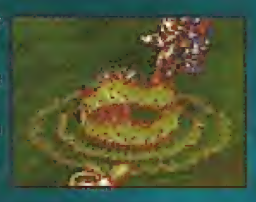

FIRE

WIND

Para simplificar as coisas, vamos pegar como exemplo a Skill Thunder Sword de Justin. Nela você vê, no campo "Skill Necessária", o ícone de Blade com o número 23, o ícone de Fire com o número 17 e o ícone de Wind também com o número 17; isso significa que para conseguir esta Skill com Justin, é necessário evoluir Blade com ele até o nível 23 e os seus elementais Fire e Wind até o nível 17. Na próxima coluna temos "SP gasto", que indica a quantidade de SP que o seu personagem vai gastar para fazer a Skill. A coluna "Efeito", como o próprio nome diz, indica qual o efeito da Skill, ou seja, o que ela faz ou causa. A coluna "Alcance", indica qual o raio de alcance da Skill. Aqui, o raio de alcance é indicado por estrelas, cada número de estrelas indica um alcance diferente, quanto mais estrelas maior é o alcance da Skill. Confira a seguir a lista com os alcances possíveis para cada Skill, com o número de estrelas e a descrição de cada alcance:

★Pega apenas em um personagem (inimigo se for magia de ataque ou Status negativo ou aliado se for de cura ou Status positivo)

★★Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação limitado, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Burn"



★★★Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação médio, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Ran'na"

★★★★Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação vasto, equivalente ao raio da magia de nível 2 "Burn Flame"

★★★★★Pega todos os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica)

Passemos então do alcance para o campo "Poder". Aqui está indicado o poder da Skill, ou seja, o quão poderosa ela é. Isso só é válido para Skills de ataque ou de cura, já que as outras têm efeito específico e fixo, não variam em poder. O poder da Skill também é indicado por estrelas, quanto mais estrelas, mais poderosa é a Skill, ou seja, ela tira mais energia do oponente ou cura mais HP de seus personagens. Por fim, temos o campo "Contra Chefes", que indica se a Skill é boa ou não para ser usada contra os chefes. Aqui usamos o mesmo sistema de estrelas, quanto mais estrelas, mais útil é a Skill contra um chefe. Veja agora as tabelas.

ジャスティンの技 (SKILLS DE JUSTIN)

NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
Vスラッシュ	V Slash	1	14	Ataque	★	★★★	★★★★
Wブレイク	W Slash	6, 4	20	Ataque	★	★★★★	★★★
ショックウエーブ	Shockwave	7, 5	30	Ataque	★★★★	★★★	★
天空剣	Celestial Sword	10, 12	32	Ataque (Critical)	★	★★★★★	★★★★★
紅蓮剣	Crimson Lotus Sword	12, 8	32	Ataque (Fire)	★	★★★	★★
氷牙斬	Ice Fang Kill	16, 10, 10	36	Ataque (Snow)	★★★	★★★	★★
雷鳴剣	Thunder Sword	23, 17, 17	40	Ataque (Lightning)	★	★★★	★
不死身のオーラ	Aura of the Deathless Body	20, 25, 22	45	Dura aproximadamente 2 turnos, defende todos os ataques inimigos	★		★★★
竜陣剣	Dragon Position Sword	16, 7, 6	45	Ataque	★★★★★	★★★★	★★★★★
天地神明剣	Heaven and Earth God's Bright Sword	32, 29, 30	90	Super Ataque	★★★★★	★★★★★	★★

スーの技 (SKILLS DE SUE)

NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
プーイ肉体キック	Pooie Body Kick	1	8	Ataque	★	★	★
応援「ガンバ！」	Reinforcement [Cheer Up!]	1, 1	18	Recupera um pouco de HP dos aliados	★★★★★	★	★★★
まんまるワッカ	Manmaru Wakka	7	30	Ataque	★★★★	★★	★★
撃ちまくり	Rolling Strike	10	28	Ataque	★★★★★	★★	★
眠たいあくび	Sleepy Yawn	10, 3	5	Causa o Status Sleep	★★★★		★
プーイファイヤー	Pooie Fire	12, 2	36	Ataque (Fire)	★★★★	★★★	★★
応援「ファイト！」	Reinforcement [Fight!]	8, 2, 3	16	Aumenta ATTACK	★★★★★		★★★

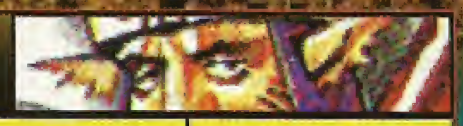
フィーナの技 (SKILLS DE FIENA)

NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
ナイフ投げ	Knife Throw	3	10	Ataque	★	★★	★★★
乱れ投げ	Confusion Throw	10	28	Ataque	★★★★★	★★	★★
しびれムチ	Paralyzing Whip	4	15	Causa o Status Paralysis	★	★★★	★
ほむらムチ	Flame Whip	14, 12	32	Ataque (Fire)	★★★★	★★★	★★★
雷帝のムチ	Thunder Emperor Whip	24, 15, 15	38	Ataque (Lightning)	★	★★★★	★★★

ギドの技 (SKILLS DE GID)

NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
モゲショット	Moge Shoot	5	14	Ataque	★	★★	★★
モゲ爆弾	Moge Bomb	12	38	Ataque	★★★		★★★★★
モゲ注射	Moge Injection	15, 6	45	Transfere o SP de um aliado para Gid	★		★★★
ドーピング	Doping	19, 10	20	Aumenta todos os Status	★		★★★
モゲ盗み	Moge Steal	13, 8, 15	10	Rouba item, a batalha precisa terminar em 10 turnos para conseguir	★		★

ガドインの技 (SKILLS DE GADWIN)

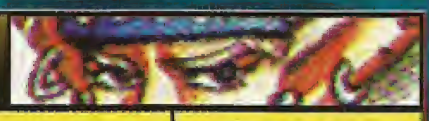


NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
飛竜斬	Flying Dragon Kill	4	14	Ataque	★	★★★★	★★★★★
大噴火斬り	Great Eruption Kill	8, 3, 3	24	Ataque	★★★★	★★★	★★
竜陣剣	Dragon Position Sword	16, 7, 6	45	Ataque	★★★★★	★★★★	★★★★★

ラップの技 (SKILLS DE RAP)

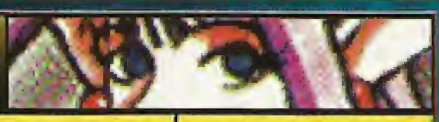
NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
霧隠れ	Mist Pattern	5	5	Teleporta com os ataques inimigos	★		★
誘導投げ	Remote-Controled Throw	7	14	Ataque	★	★★★	★★
八方投げ	Eight Directional Throw	22	40	Ataque	★★★★★	★★★	★★★
分身斬り	Body Split Kill	12, 9	27	Ataque	★	★★★★	★★★★
熱血投げ	Hot Blooded Throw	12, 10	36	Ataque	★★★★★	★★★	★★
瞬殺剣	Blinking Killer Sword	16, 14	25	Ataque (Morte Instantânea)	★		★
ディスカッター	Discutter	10, 7, 15	30	Ataque (todos os inimigos em linha)		★★★	★★
魔球	Demon Ball	20, 18, 15	40	Ataque	★	★★★★★	★★★★★
新魔球	New Demon Ball	24, 25, 32	85	Ataque	★★★★★	★★★★★	★★★

ミルダの技 (SKILLS DE MILDA)



NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
ミルダキック	Milda Kick	10	16	Ataque	★	★★★	★★★★
大陸割り	Continent Cutter	13, 15	40	Ataque	★★★★★	★★★	★★★
ミルダ乱舞	Milda Chaotic Dance	20, 21, 24	75	Ataque	★	★★★★★	★★★★★

リエーテの技 (SKILLS DE LIETE)



NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
赤い衝撃	Red Shock	10	28	Ataque	★	★★★	★★
魅惑のダンス	Dance of Temptation	18	34	Drena MP	★		★★

CAPÍTULO 4: Dicas

No início do jogo, não mate os chefes muito rápido. Aproveite que eles têm alto HP! Use-os para evoluir primeiro seus elementais (com várias magias de efeito) e depois as armas (com muitos ataques fracos). Este é um bom método para evoluir cedo.

Skills que combinam armas e elementais são super úteis para evoluir ambos. Usando uma Skill que combine Axe, Fire e Earth, por exemplo, seu personagem vai ganhar pontos para Axe, Fire e Earth de uma só vez. A Skill Dragon Position Sword de Justin é uma das melhores para se fazer isso.

Envenene-se propositalmente em ambientes perigosos como pântanos venenosos, então use magia de cura e repita várias vezes. Com isso você evolui o elemental Water bem rápido. Outra maneira ótima é deixar seus personagens se machucarem em objetos do cenário como pedras que caem, entre vários outros, e depois usar magias para recuperar HP. Faça isso de preferência perto de um Save Point, assim você pode facilmente voltar até lá e recuperar seus MPs para repetir tudo novamente depois.

Se você quer evoluir rapidamente um personagem, coloque todos os outros em Defend no Auto-Battle (não se esqueça de apertar o botão L(1). Se precisar de mais explicações sobre Auto-Battle, confira no capítulo 4, tópico 3.7, Strategy. Com isso eles vão apenas defender e fugir dos inimigos, você nem vai precisar escolher comandos para eles. Aí é só atacar, atacar e atacar com o personagem que você quer evoluir. Se as coisas complicarem pro seu lado, aperte o botão B (Saturn) ou X (Playstation) para desativar o Auto-Battle.

Quando um personagem deixa o seu grupo, ele deixa alguns itens que aumentam os valores máximos de algumas características de seus personagens. Gadwin por exemplo, ao deixar o seu grupo, deixará com você três cartas (Idealistic Blade Letter, Idealistic Earth Letter

e Idealistic Fire Letter) que aumentam as características de quem usar estes itens. Os personagens que ficam no seu grupo no final do jogo são Justin, Fiena, Rap e Liete. Então evolua-os prioritariamente.

CAPÍTULO 4: O Sistema de Batalha

1. ENCONTROS (♥?)

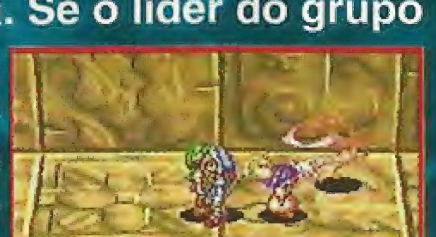
Não, não, não. Não estamos falando de encontros amorosos. Estamos nos referindo aos encontros com inimigos, e é neste tópico que vamos explicar como se dão estes encontros.

Primeiramente, é necessário citar que, em Grandia, os encontros não são aleatórios como nos RPGs clássicos (Final Fantasy, Breath of Fire, Wild Arms, entre outros). No sistema de encontros aleatórios, você pode estar andando tranqüilamente que, a qualquer momento, do nada, surgem os inimigos e você entra no modo de batalha, mesmo que não queira. O sistema empregado em Grandia é o mesmo de Final Fantasy Mystic Quest (Super NES) e Lunar: The Silver Star Story (Saturn, Playstation), ou seja, o sistema de encontros com inimigos visíveis. Neste sistema, você pode visualizar o inimigo, que é representado por um (ou vários) bonecos andando pela tela, e, se for rápido o bastante, pode desviar-se dele. O encontro se dá quando você toca no inimigo, então o modo de batalha é ativado.

É possível visualizar os inimigos na tela e então tentar fugir ou partir para cima.

Sendo assim, quando você estiver em dungeons ou outros lugares habitados por inimigos, você poderá vê-los e até tentar desviar-se se bem que não é uma boa idéia, é sempre bom continuar evoluindo, ainda mais em Grandia, que tem tantas coisas para se obter evoluindo, ou ir de encontro ao inimigo.

A maneira como você se encontra com o boneco inimigo influi no início da batalha. Se o líder do grupo inimigo tocar em algum dos personagens de seu grupo enquanto seu líder (do seu grupo) estiver de costas, ou seja, o inimigo pegar seu grupo por trás, você terá desvantagens. Perceba também que, quando você se aproxima dos inimigos e eles o percebem, eles saem atrás de você em disparada e piscando em vermelho, este é o chamado BERSERK mode. É muito mais difícil fugir de um grupo inimigo em berserk, eles têm mais chances de pegá-lo de costas se você o fizer. Vale lembrar que é ainda mais difícil fugir do inimigo quando se está com 3 ou 4 personagens no grupo, pois o modo de batalha



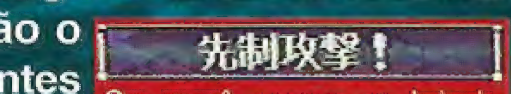
Caso os inimigos o peguem quando o líder do seu grupo estiver de costas, eles (os inimigos) terão o First Attack.

será ativado se ele tocar em QUALQUER personagem do seu grupo (detalhe: você apenas terá desvantagens caso os inimigos tocarem alguém do seu grupo quando o seu LÍDER, no caso Justin, estiver de costas, ou seja, não importa se o personagem tocado pelo inimigo está de frente, se o líder estiver de costas você será prejudicado). Caso aconteça de você ser pego por trás (he he), aparecerá, logo no início da batalha, a mensagem "不意をつかれた!" (UnexpectedTiredness, ou cansaço inesperado). Então os inimigos terão a iniciativa na batalha, o First Attack, ou seja, todos eles vão realizar suas primeiras ações antes de qualquer personagem de seu grupo. Assim, eles poderão atacá-lo e atrasar ainda mais o seu progresso na barra IP. Mas isso pode ser facilmente evitado. Basta que você não dê as costas para um inimigo, ainda mais em berserk, pois se ele o pegar de frente, a batalha terá andamento normal, sem nenhuma alteração. O mesmo acontece caso você encontre um inimigo de frente que não esteja em berserk.

Caso um inimigo o pegue pelas costas, esta será a mensagem que vai aparecer no início da batalha, indicando o First Attack dos inimigos.

Na batalha normal, seus personagens começam com uma pequena vantagem sobre os inimigos, iniciam um pouco à frente na barra IP. "Mas não tem como eu conseguir o First Attack?", você deve estar se perguntando. Tem sim. Apesar de os seus personagens não ficarem em modo berserk, se você pegar o inimigo pelas costas (a não ser que ele esteja em berserk, pois assim a batalha será normal) as vantagens serão suas. Neste caso, a mensagem "先制攻撃!" (Before Attack System, ou sistema de ataque antes) vai aparecer logo no início da batalha. Então seus personagens terão o First Attack, ou seja, vão agir antes de qualquer inimigo.

Pegue os inimigos quando o líder estiver de costas para obter o First Attack.

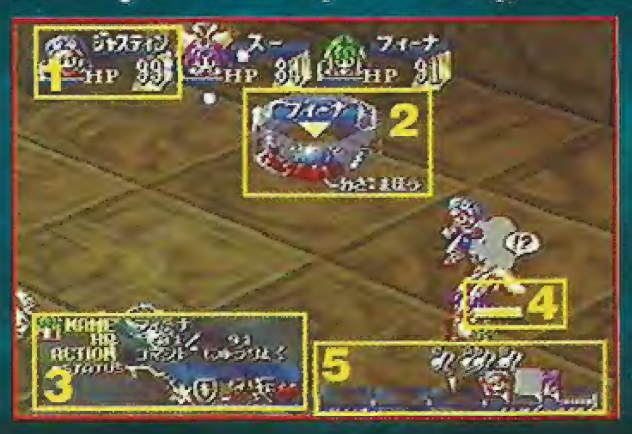


Se você pegar os inimigos por trás, esta mensagem vai aparecer no início da batalha, indicando o seu First Attack.

Agora saiba aproveitar as oportunidades para pegar o inimigo sempre por trás (sem levar na malícia) e obter o First Attack, assim você facilita e agiliza as coisas.

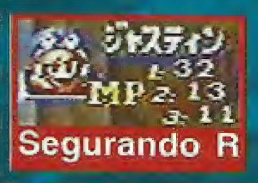
2. INDICAÇÕES NATELA

Após o encontro com os inimigos, vem o modo de batalha, onde você vai executar todas as suas ações e assim farão também os inimigos. Como não podia deixar de ser, há uma porção de indicações na tela. Vamos ver então o quê significam estas indicações (siga a numeração nos tópicos seguintes):



2.1. CharacterWindow

1: Cada personagem seu possui uma janela própria onde você pode conferir suas condições atuais. Esta janela é denominada "Character Window" e fica no topo da tela. Aqui você confere o rosto do personagem à esquerda (A), seu nome logo à direita (B; em japonês), o HP atual abaixo do nome (C) e, por fim, abaixo do rosto do personagem, são exibidos os Status atuais, as mensagens de Level Up para elementais e armas e a mensagem de Auto Battle (D). Repare que há uma espécie de barra atrás do HP atual, como você não pode visualizar o HP total, esta barra serve como indicador. Quando ela está totalmente amarela é que seu HP está no máximo, conforme você vai tomando dano a barra vai descendo. Outro detalhe é que você pode mudar o marcador de HP para marcador de SP ou MPs. É simples: quando você segura o botão R(1), ao invés do HP, serão mostrados os MPs atuais dos 3 níveis (neste caso a barra atrás não é utilizada para indicar o MP máximo); e se você segurar o botão L(1), será mostrado o SP atual (e agora também a barra atrás indica o seu SP máximo).

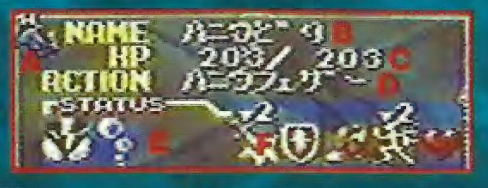


2.2. Just Command

2: Como nos RPGs tradicionais, você executa as ações de seus personagens através de um menu. Mas em Grandia este menu não é como os tradicionais, ele segue o modelo de "Menu de Argola" de Secret of Mana. Neste menu nós temos o nome (em japonês) do personagem para o qual você está definindo o comando (A), logo abaixo vem o ícone do comando atualmente selecionado (B) e ao lado está o nome (novamente em japonês) do comando atualmente selecionado (C). Você navega por este menu usando o direcional para a direita ou para a esquerda, podendo assim, escolher um dos 8 comandos disponíveis (explicados logo mais, no próximo tópico, o 3º, denominado "Comandos").

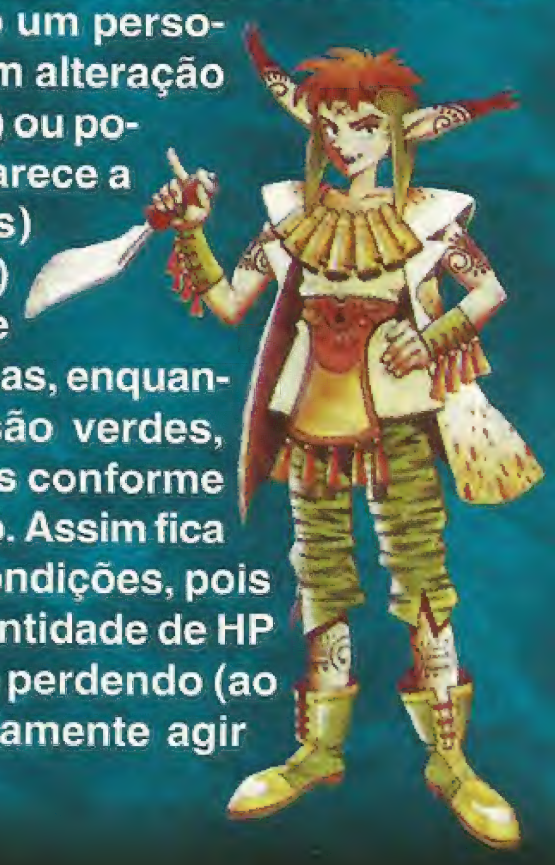
2.3. In-Battle Status Window

3: Além da CharacterWindow, onde você pode conferir algumas condições de seus personagens durante a batalha, há também a "In-Battle StatusWindow", com muito mais detalhes que iremos conferir agora. A diferença desta janela é que, além de ser mais completa, também é possível visualizar Status dos inimigos. Esta janela aparece no turno de cada personagem seu, mostrando as características deste personagem, e é neste momento que você pode usar o comando Look (explicado mais adiante, no tópico 3.6) para visualizar também o Status de inimigos. Na In-Battle StatusWindow, temos o ícone (rosto) do personagem no canto superior esquerdo da janela (A), também com a indicação alfabética (A, B, C, D, E...) no caso de inimigos (estas letras são apenas para referência, para você identificar qual inimigo é qual, não tendo nenhuma função específica além dessa); ao lado do ícone representativo do personagem, temos o nome (no campo NAME) em japonês (B), o HP (no campo HP, logicamente) atual/total (C) e a ação que o inimigo irá realizar (no campo ACTION) indicada em japonês (D; aqui você fica sabendo o quê o personagem vai fazer, mas só poderá utilizar este campo com eficiência se souber japonês). Na parte de baixo à esquerda da janela, temos o campo de STATUS (E), que indica todos os Status que o personagem está carregando (representados pelos ícones de Status, mostrados mais adiante, no tópico 5, ainda do capítulo 4). Por fim, temos, na parte inferior direita da janela, as alterações de habilidades (F). No total, são 5 habilidades diferentes, representadas por ícones, que também serão explicadas em maiores detalhes mais adiante, no tópico 4.



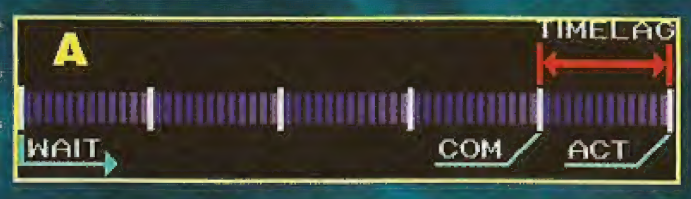
2.4. HP Gauge

4: É muito fácil se distrair e esquecer de verificar o HP de seus personagens na Character Window (na parte superior da tela) ou na In-Battle StatusWindow (na parte inferior esquerda da tela), onde você pode também conferir o HP de inimigos, e como não há o Status "Near Death", ou qualquer alteração na aparência dos personagens quando estão perto de morrer, você pode, sem querer, deixar que um personagem de seu grupo morra e acabe com sua estratégia, podendo levar a uma derrota rápida. Para evitar que isto aconteça, há a maravilhosa "HP Gauge" (ou barra de HP). Todos os personagens da batalha têm suas HP Gauges, que aparecem ao lado do personagem propriamente dito, mas elas não estão ativadas o tempo todo. A HP Gauge aparece nas seguintes situações: 1- quando chega o turno de cada personagem (no momento em que você deve escolher o comando, a ação a ser realizada), neste caso aparece a barra do personagem que está com o turno ativo; 2- quando você visa algum personagem da batalha com uma ação (após você escolher um comando, no momento em que você deve escolher um alvo, seja ele alvo de qualquer ação, tanto modificadora de HP, de Status ou qualquer outra ação), neste caso aparece a barra de HP do alvo sobre o qual você está com o cursor; 3- ao utilizar o comando Look, então aparecerá a HP Gauge do personagem com o qual você está com o cursor sobre, seja ele aliado ou inimigo; e por fim, 4- quando um personagem, inimigo ou aliado, tem alteração de HP, seja ela negativa (dano) ou positiva (cura), e neste caso aparece a barra do(s) personagem(ns) ao(s) qual(is) o(s) HP(s) foi(ram) alterado(s). As HP Gauges de seus personagens são amarelas, enquanto as barras dos inimigos são verdes, ambas vão ficando vermelhas conforme os personagens recebem dano. Assim fica mais fácil administrar suas condições, pois você vê, em tempo real, a quantidade de HP que seus personagens estão perdendo (ao tomar dano), podendo rapidamente agir em prol de sua cura.



2.5. IP Gauge

5: "Mas afinal, como eu sei quando é minha vez de agir?", uma pergunta oportuna, levando-se em consideração a grande diferença entre os sistemas de batalha existentes. Já conhecemos o velho sistema de turnos (o super básico "minha vez, sua vez"); o ATB, mais conhecido como ActiveTime Battle (introduzido em Final Fantasy IV e largamente utilizado mais tarde), no qual cada personagem tem o turno ativo determinado por suas características (que vão influenciar na sua barra de tempo, indicando quando é chegado o seu turno); e o mais recente CTB, ou ChargeTime Battle, introduzido em Final FantasyTactics, que além do fator tempo de turno ativo, ainda possui o fator tempo de carregamento da ação (há o tempo para se chegar ao turno e depois disso ainda tem um tempo para se realizar a ação); além das variáveis destes três sistemas básicos.



Mas Grandia não se encaixa em nenhum destes sistemas, digamos que este é um amálgama entre todos e um pouco mais. O quê o diferencia dos demais games, é a barra IP, ou IP Gauge. Nos games baseados em ATB ou CTB, há uma barra de tempo para cada personagem, fazendo a relação "barra para personagens", já em Grandia, há uma barra (não apenas de tempo) para todos os personagens, fazendo a relação "personagens para barra". A IP (Initiative Point, ou Ponto de Iniciativa) Gauge, determina a velocidade com que cada personagem chega ao seu turno ativo e também o tempo para a execução de cada ação a ser realizada na batalha.

No nosso modelo (A) ou no modelo real (B), você confere a IP Gauge e suas divisões. Note que ela se divide em 5 partes iguais. Durante a batalha, os ícones representativos de cada personagem (rostos no caso de seus aliados; ícones em ordem alfabética no caso dos inimigos) estão presentes na barra IP, indicando a sua posição (relativa ao tempo).

Logo no início da batalha, os personagens não iniciam seu primeiro turno no começo da IP Gauge [veja mais detalhes no primeiro tópico, "Encontros (♥?)"], mas vamos pegar um turno desde o início para explicar. Digamos que seu personagem tenha acabado de iniciar um turno, então seu ícone representativo estará no início da IP Gauge (representado pelo "WAIT" em nosso modelo). Com o passar do tempo, o ícone dele vai se movendo para a direita, passando pelas subdivisões da barra até chegar no COM. Este tempo, o qual ele passa por 4 subdivisões até chegar no início da última subdivisão, onde está o COM, é chamado deTtAT (Time to ActiveTurn, ou Tempo para Turno Ativo), ou seja, é o tempo que o personagem deve esperar até chegar ao seu turno ativo, quando ele vai definir sua ação (o TtAT é definido pela característica Speed e pela habilidade Agility, quanto mais altos estes valores, mais rápido será o avanço do personagem na barra IP). Quando o ícone de seu personagem chegar na subdivisão indicada por COM, então ele deverá escolher o comando a ser realizado (daí a abreviação COM). Após escolher o comando, há mais uma subdivisão na barra IP que deve ou não ser percorrida. Veja que no fim de nossa IP Gauge, há a indicação ACT, e é lá que o personagem vai realizar a sua ação. Se o comando escolhido tiver sido "Skill-Magic", "Implements", ou "Conflict", seu personagem ainda terá que percorrer mais uma subdivisão da barra para chegar até o ponto ACT, onde ele vai realizar este comando [aqui, o tempo para se chegar até ACT é determinado pela ação utilizada, se você utilizar uma magia de baixo nível (com poucas estrelas) o tempo será maior, já se você utilizar uma Skill com nível alto (umas quatro estrelas), o tempo até que a ação seja executada será menor]. Este tempo decorrido do ponto COM até o ACT é chamado de TtA (Time to Action, ouTempo para Ação). Agora se, ao chegar em COM, você escolher "Combo", "Critical" ou "Defense", o TtA será ignorado e seu personagem irá logo para o ponto ACT, quando ele vai executar o comando escolhido.

A descrição acima é válida para todos os personagens na batalha, ou seja, cada turno passa por todas estas condições (mas, logicamente, o turno dos inimigos é definido pelo computador).

Há ações que fazem, literalmente, o tempo parar para todos, e neste caso nenhum personagem tem avanço na barra IP, esteja onde estiver. Isto acontece quando algum personagem usa Skill-Magic ou Implements (independente de visar apenas um ou todos os alvos). O tempo também pára cada vez que chega um turno de um personagem seu (quando ele chega na indicação COM na IP Gauge), assim você pode escolher a sua ação e fazer o seu turno como bem entender sem se preocupar com as ações do inimigos, pois o tempo pára para todos.

Há um caso particular onde apenas um (ou alguns) personagem tem seu progresso adiado na barra IP. Isso se dá sempre que algum personagem recebe dano, neste momento, ele pára de progredir na barra de IP, ficando paralisado por um breve período de tempo (independente de ele estar no TtAT ou no TtA). Se você causar dano em três inimigos ao mesmo tempo, por exemplo, estes terão seu progresso cancelado por um tempo enquanto seus personagens continuam avançando na IP Gauge.

Repare também que, sempre que ninguém executa alguma ação durante um tempo na batalha, o avanço na barra IP de todos os personagens é acelerado. Isto ajuda a dar mais ação ainda à batalha (é como se você estivesse assistindo um filme do tipo "Me dá a grana cara!" e nas partes chatas apertasse o FF para avançar mais rápido).

3. COMANDOS

Agora vamos conferir todos os comandos do menu em argola (o Just Command) que você pode realizar quando chegar o turno de um personagem seu (aqui temos o tópico e sub-tópico, seguido pelo nome do comando em inglês, este mesmo nome em japonês logo abaixo e, por fim, o ícone do comando, com a sua explicação subseqüente):

3.1. Combo
コンボ ( )

Basta selecionar o comando Combo no Just Command e então selecionar um simples alvo para executar esta ação. O combo ignora oTtA, ou seja, do ponto COM na barra IP, o personagem salta direto para o ACT, realizando a ação logo em seguida. Mas, apesar desta vantagem, o personagem deve percorrer a distância entre ele e o alvo para que a ação seja realizada (a não ser que ele esteja equipado com uma arma de longa distância, como Shurikens ou Bows). O Combo é uma seqüência de dois ataques rápidos e seguidos de poder médio que, juntos, causam um bom dano. No final da ação, os dois ataques são somados para totalizar o dano causado, aparecendo a indicação "2 hits" e o dano total (se você fez dois ataques de dano 53 e 65, por exemplo, o dano total será 118). A vantagem do Combo é que você causa dano no oponente duas vezes seguidas, ou seja, você atrasa o progresso dele na barra IP em dobro. Cada um dos dois ataques do Combo recupera 1 SP do personagem realizador dos ataques, recuperando 2 SPs caso tenha sucesso nos dois ataques (isso se o seu personagem não estiver com o SP cheio, desta maneira não há ganho de SP). Caso seu personagem tenha escolhido um alvo com pouco HP e, no primeiro ataque do Combo, este inimigo seja destruido, então seu personagem vai automaticamente desferir o segundo ataque no inimigo mais próximo.

3.2. Critical
クリティカル ( )

O Critical é o segundo tipo de ataque. Você deve selecioná-lo no Just Command e então escolher um simples alvo. Assim como o Combo, o Critical não precisa passar peloTtA para ser realizado, mas também é necessário que o personagem percorra a distância até o alvo. O Critical é um único ataque, lento mas de grande poder, causando um dano alto com um simples golpe. Apesar da desvantagem, em relação ao Combo, de acertar o inimigo apenas uma vez (atrasando apenas uma vez o progresso do alvo na barra IP), o Critical recupera, com seu único acerto, 2 SPs. Como o Critical é um ataque muito lento (o personagem chega perto do alvo e então carrega o poder antes de desferir o ataque), é mais fácil o oponente acertar seu personagem antes dele o fazer. Se houver apenas um inimigo com pouco HP na batalha, ao invés de usar o Combo (matando-o com um golpe e recuperando, assim, apenas 1 SP), prefira usar o Critical (matando-o também com um golpe, mas ganhando 2 SPs de uma vez).

3.3. Skill-Magic
わざ・まほう ()

O Skill-Magic (Waza-Mahou em japonês) já se difere um pouco dos dois comandos anteriores. Com este comando é que você utiliza as magias e Skills de seus personagens. Primeiro você deve escolher o comando Skill-Magic no Just Command, em seguida vai aparecer uma janela onde você vai complementar sua escolha.

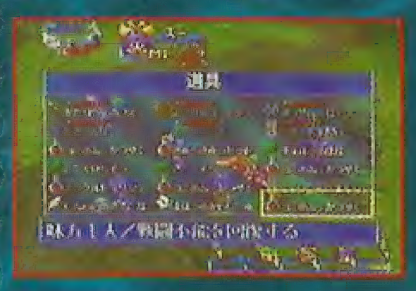
Vejamos agora o significado das indicações. Primeiramente, a Character Window (A) ficará à direita do Just Command (que estará no topo à esquerda da tela) e, ao invés de indicar o HP do personagem, estará mostrando o seu SP atual (caso esteja selecionando uma Skill) ou os MPs atuais (se você estiver selecionando uma magia de qualquer nível). Como você vai escolher entre Skills ou magias dos 3 níveis, há janelas separadas para cada uma destas, e você pode navegar entre estas 4 janelas usando os last/next pages, no topo da janela, à esquerda e direita respectivamente (B e C). O last page (B) volta para a janela anterior e o next page (C) vai para a próxima janela. Você pode acionar o last/next page de duas maneiras: a mais simples e recomendada é apertando L(1) (last page) ou R(1) (next page) e a outra maneira é levar o seu cursor (com o direcional) para o topo da janela e então ir para a próxima janela ou a anterior apertando ← ou →. Logo que você escolhe o comando Skill-Magic a partir do Just Command, a primeira janela a aparecer é a de Skills, então, indo para next page, temos, na ordem: MagicLV1, MagicLV2 e MagicLV3; indo mais uma vez para next page, você voltará para o Skill e assim por diante. Para você saber em qual janela está, o nome dela aparece na parte superior central (D). Mas como os nomes estão em japonês, vamos apenas relembrar: 技=Skill, 魔法LV1=MagicLV1, 魔法LV2=MagicLV2 e 魔法LV3=MagicLV3. Além da indicação de SP ou MP na Character Window, temos também na janela de Skill-Magic, a indicação de MP ou SP atual/máximo (E). Neste caso, não são exibidos os MPs dos três níveis, mas sim o MP total/máximo do nível selecionado (se você está na janela MagicLV2, por exemplo, o MP total/máximo de nível 2 será exibido). Abaixo do topo da janela, temos as Skills ou magias já aprendidas por seu personagem. Em cada Skill ou magia (F) temos, em primeiro lugar, o seu nome em japonês (confira as tabelas de magias no capítulo 1 e as de Skills no capítulo 3 para não se confundir), abaixo está o seu nível (LV, indicado por estrelas) e, ao lado do nível, o gasto dela (em SP no caso de Skills e MP para as magias). Se alguma magia ou Skill estiver "apagada" na lista, é porque

você não pode utiliza-la no momento (por falta de SP ou MP, ou ainda por não estar com a arma necessária, no caso de Skills). Abaixo da janela de Skill-Magic, está a barra de help, que descreve a Skill ou magia selecionada (em japonês, não necessita maiores detalhes). Por fim, temos a janelinha Learning Skill (しゅうとくスキル), onde estão indicados os elementais da magia (indicando que a magia selecionada causa dano pelos elementais exibidos) e também a arma com a qual você está equipado (no caso de Skills).

Depois de selecionar a magia ou Skill e o alvo da mesma (se ela visar todos os alvos, inimigos ou aliados, não será necessário escolher alvo), seu personagem vai iniciar o progresso doTtA, tendo que esperar o avanço na barra IP do ponto COM até o ponto ACT. A velocidade deste avanço depende do nível da magia ou Skill selecionada. Quando o personagem chegar ao ponto ACT, a ação selecionada será executada sem a necessidade de o personagem se mover (ele vai realizar a ação do local em que ele estiver e independente da localização do seu alvo, salvo raras exceções em Skills).

3.4. Implements どうぐ (🧪)

Agora vamos ao comando "Implements", que é utilizado para se usar os itens. Basta você escolher o comando Implements a partir do Just Command e a janela vai aparecer. No topo da janela está o nome em japonês (道具, Implements). Abaixo estão todos os itens que estão com o personagem. Os primeiros itens da lista são os equipamentos que o personagem está usando no momento (com o nome "apagado", escrito EQUIP) e abaixo estão os demais itens. Aqueles que você pode usar no momento estão com o nome "aceso". A janela abaixo da lista é a janela de help. Após escolher o item a ser usado (e o alvo, caso seja um item de alvo único), o personagem vai iniciar o TtA. Chegando no ponto ACT na barra IP, o uso do item será realizado, sem a necessidade de movimentação do personagem.



3.5. Defense ぼうぎょ (🛡)

Nem só de ataque se faz uma batalha, você deve saber usar a defesa e reações evasivas. Para tanto, escolha o comando Defense no Just Command. Em seguida você terá uma tela complementar. No centro está o nome do comando (防御=Defense) e nas pontas estão as opções. O primeiro comando é o Defense Performance (A; 防御実行), que é usado para realizar a defesa propriamente dita. Você pode selecionar o comando Defense Performance colocando o cursor sobre ele e confirmando com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation) ou apenas apertando o botão L(1). Depois de escolher este comando, o personagem vai ignorar o TtA, pulando diretamente para o ACT, então ele fica em posição defensiva e permanece no ACT por um breve período de tempo. Enquanto o personagem estiver na posição defensiva, todo o dano recebido será reduzido a aproximadamente 1/3, assim como as chances de receber Status negativos, que serão reduzidas na mesma proporção. Ao acabar o tempo de defesa, o personagem vai sair do ponto ACT e voltar para o início da barra IP. O outro comando é o Evasion (B; 回避), usado para se movimentar pelo campo de batalha. Você também pode selecioná-lo confirmando com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation) com o cursor sobre ele, ou utilizar o botão R(1) como tecla de atalho para confirmar o comando. Após escolher o comando Evasion, você deverá escolher para qual lugar do campo de batalha o personagem vai se mover (a sua escolha é representada pela bolinha amarela e suas opções de movimentação dependem da sua localização). O Evasion também ignora o TtA e seu personagem irá direto para o ACT, onde ele vai permanecer ao iniciar sua movimentação para o local escolhido, progredindo novamente apenas ao chegar no lugar desejado.

3.6. Look みる (🔍)

Com esta opção você pode dar uma olhada geral nas condições da batalha. Para usar o comando Look, você pode fazer da forma convencional, escolhendo este comando no Just Command, ou usar o botão A (Saturn) ou □ (Playstation) como tecla de atalho. Para fazer desta segunda maneira, basta segurar o botão A (Saturn) ou □ (Playstation) a partir do Just Command, com o cursor sobre qualquer opção. Seja qual for o método escolhido para utilizar o comando, você verá o Status dos personagens na batalha com a In-Battle Status Window (explicada no tópico 2.3). Padronizadamente, ao escolher o comando Look, seu cursor vai para um dos inimigos, ou seja, você estará verificando o Status dele. Você pode alternar entre os inimigos que estão na batalha apertando ← ou →. Se você quiser ver os Status de seus personagens, basta apertar ↓. Desta maneira, temos o seguinte: você deve apertar ↓ ou ↑ para alternar entre os inimigos ou aliados e ← ou → para mudar o personagem que você está verificando. Repare ainda que uma seta indicativa aparece sobre o personagem selecionado na IP Gauge (assim você sabe também a posição dele relativa ao tempo).

3.7. Strategy さくせん (📜)

Este é um comando bem complexo e que exige uma explicação detalhada, então vamos lá. Com o comando Strategy você ativa a batalha automática, algo que pode economizar seu tempo e oferece outras vantagens se

você souber utilizá-lo. Escolha o comando Strategy no Just Command e vejamos a tela seguinte.

Este comando possui um menu complementar vasto. No campo superior, ao centro, você confere o nome desta janela, que é Strategy Change (A; 作戦変更).

Há duas maneiras de se ativar o comando Strategy e, assim como em comandos anteriores, estas opções estão nos cantos superiores da janela. No canto esquerdo temos o Individual Strategy Performance (B; 個人作戦実行), para ativar batalha automática para personagens específicos (que pode ser apenas um ou até mais) e no canto direito temos oWhole Strategy Performance (C; 全体作戦実行), usado para ativar batalha automática para todos os personagens. Assim como anteriormente, você pode ativar estes comandos com o direcional e confirmar com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation) ou utilizar os botões L(1) (para Individual Strategy Performance) ou R(1) (paraWhole Strategy Performance) como teclas de atalho.

Se você quer utilizar batalha automática para personagens específicos, basta definir algumas estratégias no campo Individual Strategy (D; 個人作戦). Repare que aqui você tem até 4 campos, destinados a cada personagem do seu grupo. Em cada campo (E), você tem o rosto do personagem e a estratégia (como ele vai agir) escolhida (em japonês). Você deve definir a estratégia para cada um de seus personagens .

Para utilizar batalha automática para todos os seus personagens, é só definir a estratégia no campoWhole Strategy (F; 全体作戦). Aqui só há um campo (G), onde você vai definir a estratégia que todos os personagens vão realizar.

"Mas quais são estas estratégias afinal?". Agora vem o mais importante: as estratégias a serem usadas por seus personagens. Você escolhe entre 8 estratégias que estão no quadro de baixo (H), mas todos os nomes estão em japonês e a linha de help, que, além de indicar o tipo de estratégia, explica cada uma delas, também está em japonês. Mas isso não é problema, confira a seguir todas as estratégias e suas funções (com o nome em inglês, seguido pelo nome em japonês após o hífen; o tipo de estratégia entre parênteses, em inglês e japonês respectivamente; e, finalmente, sua descrição):

• **Manual -** マニュアル **(sem tipo específico):** é o tipo de estratégia padrão para todos os personagens. Na realidade não é um comando de batalha automática. No Manual é você quem define as ações do seu personagem, ou seja, é o comando a ser escolhido para o personagem que você quer controlar manualmente.

• **Fair and Square -** 正々堂々 **(Economy -** 節約**):** é o típico"sangui nu zóiu". Com esta estratégia, o personagem não faz nada além de atacar, atacar e atacar. Ele não vai utilizar Skill-Magic, nem Item e muito menos Defense.Tudo o que o personagem fará é atacar, ou com Combo ou com Critical. Esta estratégia é útil para acabar rapidamente com inimigos mais fracos sem gastar MP, SP ou Itens. Uma estratégia bem econômica e ao mesmo tempo ofensiva.

• **Real Preparations -** 準備万全 **(Improvement -** 向上**):** do tipo"Ai, ai. Não vou lutar enquanto não estiver preparado". Utilizando a estratégia Real Preparations, o personagem vai procurar fortalecer a si mesmo e aos seus companheiros, aumentando todas as suas habilidades. O personagem vai se utilizar de magias que melhoram habilidades e também vai curar Status negativos sempre que possível. Ele só vai parar quando não tiver mais MP ou itens para melhorar as habilidades, ou quando as habilidades já estiverem cheias e nenhum personagem estiver com Status negativos. Ao parar de melhorar seus aliados, o personagem vai atacar normalmente. Boa para enfrentar chefes, fortalecendo sempre seus personagens e evitando Status negativos.

• **Another Force Main Desire -** 他力本願 **(Conservative -** 消極**):** é do tipo"Ahhhhhhhh!". Com esta estratégia, o personagem vai apenas ter reações defensivas, sem nunca atacar ou fazer qualquer outra ação. O personagem vai procurar ficar longe dos inimigos usando o Evasion e então vai tentar ficar na defensiva usando o Defense Performance. Sempre que um inimigo chegar perto, ele vai tentar se afastar. Se houver muitos inimigos, o personagem procura ir para onde tem menos. A estratégia Another Force Main Desire é ideal para você colocar em um personagem que não quer utilizar ou evoluir no momento (assim você não precisa se preocupar com ele ou perder seu tempo escolhendo suas ações).

• **Many People Many Colors -** 十人十色 **(Charge -** 委任**):** "vaca-louca". Usando esta estratégia, o personagem vai fazer de tudo. Ele vai utilizar Combo, Critical, Skill-Magic e Implements, ou seja, todas as ações possíveis. Não há um objetivo certo, as ações são usadas tanto para ataque, quanto para fortalecimento ou cura. Mas há uma certa freqüência. A maioria das ações é utilizar magias de ataque; algumas vezes vêm alguns ataques comuns; magias e itens de fortalecimento não são difíceis de ocorrer; curar HP já é um pouco mais incerto; raro mesmo é a cura de Status negativos (se alguém pegar um Status negativo, corre o risco de ficar batalhas e batalhas sem uma cura). Uma estratégia pouco útil, mas que pode ser usada com eficiência se o seu objetivo é evoluir elementais (não específico, mas sim aleatórios) sem muito esforço.

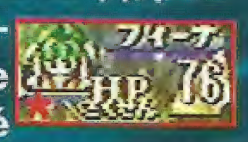
• **Safety First -** 安全第一 **(Security -** 無難**):** o típico"não sem antes estar impecável. Oh! Faça um curativo neste horrível arranhão!" (esta foi lastimável). A estratégia que visa sobretudo a cura, tanto de HP, quanto de Status, MP ou SP. O personagem usuário de Safety First, vai curar tanto ele quanto os demais aliados sempre que necessário e possível. Sempre que um aliado receber um Status negativo ou estiver com pouco HP, MP ou SP, este personagem vai tentar curá-lo com magias, Skills ou itens. Se ninguém estiver em perigo, tudo o que ele vai fazer é atacar com ataques simples (Combo ou Critical). Ótima para manter seu grupo sempre em boas condições, sem precisar se preocupar em ficar curando ninguém.

• **Crazy RejoiceWar Dance -** 狂喜乱舞 **(Whole Energy**

- 全力): do tipo "quebra tudo meu cumpadi". Com esta estratégia, o personagem visa a vitória rápida, o massacre total, a carnificina, a matança, ou seja, ele se torna um serial killer. Para isso, o personagem vai se utilizar principalmente de Skills e magias, mas eventualmente ele também faz alguns Combos e Criticals. As magias e Skills utilizadas serão as mais fortes e podem visar tanto um único alvo quanto todos os inimigos. Quando seus MPs ou SP estiverem acabando, então as magias mais fracas serão utilizadas, mas a ordem básica é das mais fortes para as mais fracas. Ideal para batalhas rápidas e belas, mas apesar da boa evolução de elementais e armas, o gasto de MPs e SP é pesado.

• **Low Dry - 卑怯千万 (Evil Nature - 性悪):** é puro "golpe baixo". O personagem que usar esta estratégia vai procurar prejudicar os inimigos enquanto beneficia seus aliados. Ele vai se utilizar de magias para diminuir as habilidades dos inimigos e causar Status negativos nos mesmos. Além disso, sempre que necessário, ele vai curar seus aliados, tanto em Status quanto em HP, utilizando-se de magias e itens. Acabando seus recursos, ele vai apenas atacar os inimigos. A Low Dry é mais uma estratégia boa contra chefes, enfraquecendo o inimigo enquanto mantém seus personagens em boas condições.

Conhecidas as 8 estratégias diferentes, o que fazer então? É simples: se você quiser definir uma destas estratégias para apenas um personagem, escolha o comando Strategy, então selecione o personagem que você quer deixar em Auto Battle na parte de Individual Strategy (D; é possível atribuir uma estratégia diferente para cada personagem), depois selecione a estratégia que ele vai usar na janela abaixo (H), por fim, confirme com o comando Individual Strategy Performance (B). Feito isso, o personagem selecionado (e apenas ele) vai entrar em Auto Battle e isso será indicado pela mensagem さくせん (Strategy) na sua Character Window (*), passando a agir de acordo com a estratégia escolhida. Se você deseja cancelar o Auto Battle deste personagem, há duas maneiras: a primeira é deixar chegar o turno de um de seus outros aliados, então entrar no comando Strategy e voltar a ação do personagem com Auto Battle para Manual e confirmar com o botão L(1); a outra é simplesmente apertar o botão B (Saturn) ou X (Playstation) em qualquer momento da batalha (com exceção do momento em que chega um turno ativo de seus personagens), isso vai cancelar automaticamente a batalha automática para todos os personagens que a estejam usando.



Se você quiser que todos os personagens realizem os mesmos tipos de ação em Auto Battle, basta escolhér o comando Strategy, então definir no campo Whole Strategy (F) a estratégia que todos irão usar (obviamente, aqui não é possível escolher o comando Manual), aí é só confirmar com o comando Whole Strategy Performance (C). A estratégia escolhida será exibida no canto inferior esquerdo da tela (**) e todos os personagens passarão a agir de acordo com ela. Você pode também ativar o Whole Strategy apertando o botão Z (Saturn) ou ▲ (Playstation) quando não estiver no Just Command em batalha. Para cancelar esta estratégia, basta apertar o botão B (Saturn) ou X (Playstation) e todos os personagens passarão imediatamente para o controle Manual.

3.8. Conflict
とうそう ( )

Este é o último comando do Just Command. O Conflict é usado para fugir das batalhas. Basta selecionar o comando e então o personagem vai entrar no TtA, tendo que esperar um pouco até chegar no ponto ACT da barra IP, onde ele vai fazer a fuga. Se tiver sucesso, uma mensagem vai aparecer na tela e todos os personagens do grupo vão deixar a batalha. Seu grupo vai aparecer novamente no estágio em que estava quando encontrou o inimigo. Os inimigos estarão de volta lá e seu grupo estará piscando, indicando a invencibilidade temporária, tempo esse em que nenhum inimigo poderá pegá-lo e nenhum elemento da tela poderá lhe causar dano ou Status. O sucesso na fuga depende do parâmetro Move (いどう; a quarta habilidade) do grupo, quanto maior, mais chances de escapar da batalha, mas não é possível fugir de algumas batalhas (contra os chefes por exemplo). Outro detalhe é que, mesmo que você tenha destruido um ou mais inimigos na batalha, depois fugido sem terminá-la e entrado na mesma batalha posteriormente, todos os inimigos estarão de volta. Se você entra em uma batalha com três inimigos, por exemplo, mata um e foge, depois entra novamente encontrando o mesmo grupo inimigo, os três estarão de volta. Se algum inimigo, ao ser morto, deixar dinheiro ou item e você fugir durante esta batalha, irá perder tanto o item quanto o dinheiro. A experiência ganha também é zerada ao fugir, o único ganho é em evolução de armas e elementais. Se você bater no inimigo, seja com armas, seja com magias, você ganhará a experiência correspondente a estes golpes mesmo que fuja.

4. ALTERAÇÕES DE HABILIDADES

As habilidades são parâmetros de seus personagens definidas por uma série de características. Elas são a soma de valores-base do personagem com alguns equipamentos. Ao contrário dos valores-base de seus personagens, as habilidades podem ser alteradas durante as batalhas. Mas antes de entrar neste assunto, vamos conhecer estas habilidades.

No total, são 5 habilidades: ATTACK (こうげき), DEFENSE (ぼうぎょ), AGILITY (こうどう), MOVE (いどう) e MAXIMUM HP (さいだいHP). A habilidade Attack define o poder de ataque do personagem (quanto maior, mais dano é causado por ataque), a Defense define o seu poder defensivo (quanto maior, menor é o dano recebido por qualquer tipo de ataque), Agility indica a rapidez com a qual o personagem chega ao seu turno ativo (quanto maior, mais rápido é o seu avanço na barra IP; mais detalhes neste capítulo, no tópico 2.5, "IP Gauge"), Move define a sua rapidez de movimentação (quanto maior, mais ágil é o personagem em seus movimentos pelo campo de batalha, além disso, há influência também no comando Conflict; mais detalhes neste capítulo, no tópico 3.8, "Conflict"), por fim, o Maximum HP, como o

próprio nome diz, indica o HP máximo do personagem. Este último não tem um valor definido, apenas pode ser usado como parâmetro alterador durante batalhas (mais detalhes adiante).

Vejamos agora como são definidos os valores para cada habilidade:

•ATTACK (こうげき) = POWER (ちから) + WEAPON (ぶき), ou seja, a habilidade Attack é definida pela soma do valor-base Power e a Weapon (a arma equipada);

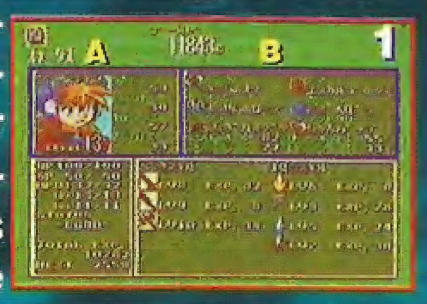
•DEFENSE (ぼうぎょ) = STRENGTH (たいりょく) + SHIELD (たて) + ARMOR (よろい) + HELMET (かぶと) + SHOE (くつ), ou seja, a habilidade Defense é definida pela soma do valor-base Strength, mais Shield (o escudo equipado), Armor (a armadura equipada), Helmet (o capacete equipado) e Shoe (o sapato equipado);

•AGILITY (こうどう) = SPEED (すばやさ), ou seja, Agility é, simplesmente, igual ao valor de Speed;

•MOVE (いどう) = RUN (そうりょく) + SHOE (くつ), ou seja, a habilidade Move é definida pela soma do valor-base Run e o Shoe (o sapato equipado);

•MAXIMUM HP (さいだいHP) = HP MÁXIMO, ou seja, a habilidade Maximum HP, como o próprio nome diz, é, simplesmente, o HP máximo do personagem.

Para você entender melhor como funciona este esquema de habilidades, vamos exemplificar. Peguemos como exemplo então, Justin em nível 13. Entremos então no menu principal (botão A no Saturn, ou ▲ no Playstation), e escolhamos a opção Status (ステータス; mais detalhes no capítulo 2, "Os Menus") para acessar a tela ao lado (imagem 1). Destacamos aqui duas janelas, definidas por A e B. Na janela A, temos, de cima para baixo, os seguintes valores-base de Justin:



POWER (ちから) 59
STRENGTH (たいりょく) 30
SPEED (すばやさ) 57
RUN (そうりょく) 33

Vale lembrar que estas são as características naturais de cada personagem, ou seja, os seus valores-base, sem nenhum equipamento. Power define o poder nos braços do personagem (influi em sua habilidade ATTACK), Strength indica sua resistência (influi em sua habilidade DEFENSE), Speed define sua prontidão (influi em sua habilidade Agility) e Run indica sua rapidez de movimentação (influi em sua habilidade Move).

Já na janela B, temos, em primeiro lugar, os equipamentos atuais de Justin, que são, da esquerda para a direita e de cima para baixo, os seguintes:

WEAPON (ぶき) Lumberjack Hatchet (きこりのオノ)
SHIELD (たて) Escargot Shield (エスカルゴのタテ)
ARMOR (よろい) Fairy Robe (ようせいのローブ)
HELMET (かぶと) Climber Hat (とざんぼう)
SHOE (くつ) Miracle Wood Shoes (ふしぎなきグツ)
ACCESSORY (アクセサリー) Political Badge (しかんバッジ)

Conferindo as tabelas publicadas no capítulo 1, "As Tabelas", temos os seguintes valores para os equipamentos:

Lumberjack Hatchet ..... ATTACK+23

Escargot Shield ..... DEFENSE+07

Fairy Robe ..... DEFENSE+10

Climber Hat ..... DEFENSE+05

Miracle Wood Shoes ..... MOVE+00
..... DEFENSE+03

Political Badge ..... AGILITY+15

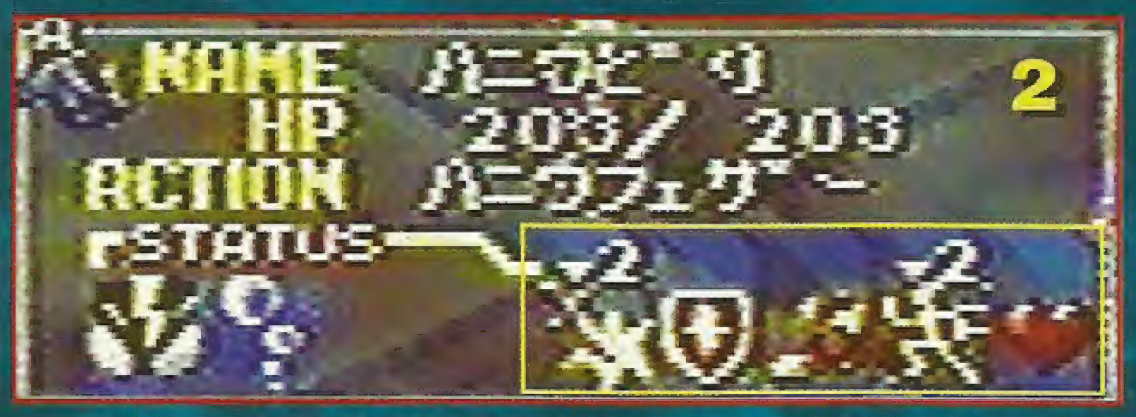
Ainda na janela B, abaixo dos equipamentos atuais, temos os valores para cada habilidade (como dito anteriormente, não há valor para a habilidade Maximum HP), que são, da esquerda para a direita e de cima para baixo, os seguintes:

ATTACK (こうげき) 82
DEFENSE (ぼうぎょ) 55
AGILITY (こうどう) 72
MOVE (いどう) 33

Vamos ver então o porquê destes valores. O Attack é 82 porque o Power de Justin é 59 e sua arma (Lumberjack Hatchet) tem +23 de Attack, então 59+23=82. Sua Defense é 55 porque a Strength é 30, o escudo (Escargot Shield) tem +07 de Defense, a armadura (Fairy Robe) dá +10 de Defense, o capacete (Climber Hat) concede +05 de Defense e o sapato (Miracle Wood Shoes) dá Defense +03, então 30+07+10+05+03=55. A Agility de Justin, no caso, é 72, sendo que sua Speed é apenas 57, mas repare que ele está com um acessório (Political Badge) que concede +15 de Agility, então temos 57+15=72. Por fim, em Move temos 33, pois seu Run é 33 e o sapato equipado (Miracle Wood Shoes) não tem bônus para Move, então 33+00=33.

Sacou o esquema para definir os valores das habilidades de seus personagens? Note que o acessório equipado não participa diretamente da fórmula de nenhuma habilidade específica, mas alguns têm bônus para uma habilidade (que varia de acordo com o acessório; confira cada um na tabela de acessórios publicada no capítulo 1); como é o caso do Political Badge, usado no exemplo acima. O valor para Speed é 57 e como a Agili-

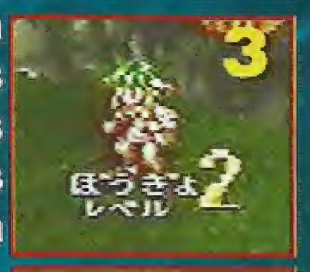
ty é baseada exclusivamente em Speed, então ela deveria ser 57 também, mas como o acessório equipado dá +15 de Agility, então este valor pula para 72. Isto pode acontecer também com uma das outras três habilidades, só depende do acessório equipado.

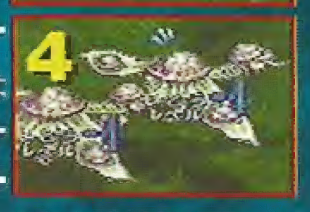


Agora vamos ver como funcionam as habilidades nas batalhas e como elas podem ser alteradas nestes casos, afinal, este tópico é justamente sobre isso. Nas batalhas, as habilidades podem ser visualizadas na In-Battle Status Window (2; explicada com maiores detalhes neste capítulo, tópico 2.3), mas elas são representadas por ícones (exibidos na parte inferior direita da janela, destacada em amarelo na imagem). Vejamos então seus significados (na ordem, da esquerda para a direita): ATTACK (), DEFENSE (), AGILITY (), MOVE () e MAXIMUM HP (); como dito antes, este último aparece apenas em batalhas.

Com o uso de certos itens, Skills ou magias, as habilidades podem ser alteradas, tanto para melhor quanto para pior. Todas estas alterações são indicadas na própria In-Battle Status Window. Valores negativos são indicados por ▼ enquanto os valores positivos são indicados por ▲, ambos seguidos pela quantidade alterada. No nosso exemplo (2), o inimigo está com menos 2 de Attack (indicado por ▼2 logo acima do ícone) e menos 2 de Move (também indicado por ▼2, mas acima do ícone). O máximo que uma habilidade pode ser alterada, tanto negativamente quanto positivamente, durante a batalha é 7. Assim, elevando-se Move, por exemplo, até 7, não será mais possível se elevar esta habilidade. Mesmo assim, é possível diminuí-la, usando um item que diminui 2 de Move, por exemplo, fará esta habilidade voltar para ▲5. A não ser que seja alterado por outro item, magia ou Skill que modifique uma habilidade, ela permanece com o valor alterado até o final da batalha, ou seja, se você tiver ▼4 em Attack, você ficará com este valor até que a batalha termine ou então altere o valor (tanto positivamente quanto negativamente).

Ao ser atingido pelo efeito que altera a habilidade, será mostrada a habilidade alterada (em japonês) e o valor em que ela ficou após o efeito (valores positivos são indicados em amarelo e valores negativos são azuis e levam o sinal "-" antes do número). Na imagem 3, Fiena tem sua habilidade Defense elevada para 2 (indicada por ぼうぎょレベル 2, ou Defense Level 2). Já na imagem 4, ambos os inimigos têm sua habilidade Move diminuída para 4 (indicada por いどうレベル -4, ou Move Level -4). O valor indicado na tela é o valor total para o qual a habilidade foi alterada, e não o valor pelo qual ela foi modificada. Assim sendo, se você tiver





▲3 em Defense e fizer uma magia que dê +2, o valor a aparecer será 5 e não 2.

A quinta habilidade, Maximum HP, só pode ser alterada em batalhas e não possui um valor base, sendo que esta é definida pelo HP máximo de seu personagem. A alteração desta habilidade altera o HP máximo do personagem (alterações negativas, menos HP; alterações positivas, mais HP).

5. ALTERAÇÕES DE STATUS

Como em todo RPG que se preze, Grandia também tem os Status causados nos personagens. Mas este, ao contrário de muitos outros, não possui nenhum Status benéfico, apenas Status negativos.

São dois tipos de Status: os fixos, que permanecem no personagem mesmo após o término da batalha, e os de batalha, que duram somente até o final da batalha. Vejamos agora cada um deles.

5.1. Status Fixos

São 5 Status deste tipo. Os Status Fixos são duradouros, ficando impregnados no personagem mesmo após a batalha, ou seja, são Status de campo e de batalha, ficam no personagem onde ele for, até que ele seja curado (tanto em campo quanto em batalha). Você pode verificar os Status Fixos que estão em seus personagens, basta acessar o menu principal a partir do campo (com o botão A no Saturn, ou ▲ no Playstation) e então olhar na janela de Status (1) de cada um (os Status serão mostrados na parte inferior direita da janela; se não houver nenhum Status, a indicação -GOOD- será exibida). Em batalhas, os Status serão mostrados abaixo da Character Window e também na In-Battle Status Window (onde estarão exibidos juntamente com os Status de Batalha). Vamos conhecer agora cada um destes 5 Status Fixos (número do tópico, seguido pelo nome do Status em inglês, nome em japonês logo abaixo e o ícone do Status ao seu lado):

5.1.1. Can't Fight (戦闘不能) ()

Efeito:

Com este Status o personagem está literalmente morto. É o Status que designa a morte do personagem. Como, ao ter o HP zerado, o personagem não morre fisicamente, apenas fica incapacitado para a luta, então ele ganha o Status Can't Fight. O personagem com este Status fica caído na batalha e não realiza ação alguma. Fora da batalha, você pode até usar um item de seu inventário se quiser, mas não é possível usar suas magias.

Cura:

-Magia de nível 3 "Yomi" (ヨミ) cura 1 aliado;
-Item "Secret Stone Revival" (ふっかつのひせき) cura o personagem possuidor do item durante a batalha;
-Item "Yomi Revival Medicine" (ヨミのふっかつやく) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar

cura todos os aliados.
Prevenção:
Não há como prevenir este Status, se o seu HP chegar a 0, fatalmente o personagem vai ficar em Can't Fight. O máximo que você pode fazer é tentar evitar danos, manter seus personagens com HP alto e usar equipamentos que evitam morte súbita (confira as tabelas do capítulo 1 para saber quais são estes equipamentos).
Causa:
Você não pode causar este Status no inimigo, pois quando você zera o HP de um deles, ele morre mesmo (ao contrário de seus personagens, que apenas recebem este Status), ou seja, ele não vai ter cura.

5.1.2. Magic Cancel (魔法封じ) ( )

Efeito:
Para os fãs da série Final Fantasy, este é o equivalente ao Status "Silence". Com o Status Magic Cancel, o personagem não poderá mais utilizar nenhum tipo de magia (de nenhum dos 3 níveis), tanto em batalhas quanto em campo (a partir do menu principal).
Cura:
-Item "Magic Monster" (まほうのかいじゅ) cura 1 aliado;
-Mace "Kouboku no Nekko" (こうぼくのねっこ) cura alvo acertado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.
Prevenção:
-Acessório "War God's Talisman" (たけしんのまもり) evita este Status;
-Helmet "Subten Helm" (サボテンヘルム) aumenta resistência em 3;
-Helmet "Battle Helm" (バトルヘルム) aumenta resistência em 3.
Causa:
-Magia de nível 2 "Shin" (シン) causa este Status em 1 inimigo;
-Magia de nível 3 "Fiora" (フィオラ) causa este Status em 1 inimigo;
-Item "No Sound Orb" (むおんのオーブ) causa este Status em 1 inimigo;
-Blade "Silent Sword" (サイレントソード) causa este Status no inimigo atacado.

5.1.3. Skill Cancel (技封じ) ( )

Efeito:
É como o Magic Cancel, mas para Skills. Com este Status, o personagem não pode utilizar nenhuma de suas Skills em batalhas.
Cura:
-Magia de nível 2 "Reflex" (リフレス) cura 1 aliado;
-Item "Secret Skill of the Monster" (ひぎのかいじゅ) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.
Prevenção:
-Acessório "War God's Talisman" (たけしんのまもり) evita este Status;
-Acessório "Piece of Chain" (くさりのピアス) aumenta resistência em 3;
-Armor "Warrior Mail" (ウォーリアーメイル) aumenta resistência em 3;
-Armor "Subten Armor" (サボテンアーマー) aumenta resistência em 3.
Causa:
-Magia de nível 3 "Fiora" (フィオラ) causa este Status em 1 inimigo;
-Shoe "Queen Boots" (クィーンブーツ) causa este Status no inimigo atacado.

5.1.4. Sick (疫病) ( )

Efeito:
Este é um Status realmente chato e deve ser curado o mais rápido possível. O Sick vai prejudicando o personagem afetado aos poucos. Durante a batalha, este Status vai causando aleatoriamente diminuição de habilidades e outros Status (que podem ser Fixos ou de Batalha). Assim, se não for curado logo, o Status Sick pode deixar seu personagem fraco e com uma série de anomalias.
Cura:
-Item "Vaccine" (ワクチン) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.
Prevenção:
-Acessório "Scarab" (スカラベ) aumenta resistência em 4;
-Acessório "Sick Protect Sign" (びょうのごふ) aumenta resistência em 3;
-Shield "Mushroom Shield" (キノコのたて) aumenta resistência em 1.
Causa:
-Item "Cultivation Fluid" (ばいようえき) causa este Status na área do inimigo (pega todos os inimigos que estiverem ao redor do alvo).

5.1.5. Poison (毒) ( )

Efeito:
Este já é velho conhecido, tem presença garantida em praticamente todos os RPGs. Com o Status Poison, o personagem vai perdendo HP com o passar da batalha (não gradualmente, a quantidade de HP perdida é, em média, sempre a mesma). Ao contrário de outros jogos e apesar de ser um Status Fixo, o Poison apenas tem efeito dentro de batalhas, ou seja, seu personagem não perde HP enquanto estiver no campo.
Cura:
-Magia de nível 1 "Cure" (キュール) cura 1 aliado;
-Item "Anti-Poison Herb" (どくけしくさ) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.
Prevenção:
-Acessório "Scarab" (スカラベ) aumenta resistência em 4.
Causa:
-Magia de nível 1 "Pose" (ポズ) causa este Status na área

do inimigo (pega todos os inimigos que estiverem ao redor do alvo);
-Knife "Poison Knife" (どくナイフ) causa este Status no inimigo atacado;
-Whip "Big Snake Whip" (たいへびのムチ) causa este Status no inimigo atacado.

5.2. Status de Batalha

Os Status de Batalha são apenas 3, mas nem por isso são menos perigosos. Este tipo de Status é mais breve, como o próprio nome diz, ele dura apenas até o final da batalha (ou até ser curado, ainda na batalha). Para visualizar os Status de Batalha, basta olhar abaixo da Character Window ou no canto inferior direito da In-Battle Status Window (também serão mostrados os Status Fixos em ambos os casos). Vejamos então quais são estes Status de Batalha e como lidar com eles:

5.2.1. Intoxicated (麻痺) ()

Efeito:
Conhecido também por "Paralysis". Este Status deixa o personagem afetado paralisado por um período de tempo (após alguns turnos, o Status se desfaz sozinho se já não tiver sido curado). O personagem afetado não se movimenta nem fisicamente (no campo de batalha) e nem cronologicamente (na barra IP). Durante este tempo, o personagem fica vulnerável e pode ser facilmente atingido por qualquer investida.
Cura:
-Item "Paralysis Pomade" (マヒなんこう) cura 1 aliado.
Prevenção:
-Acessório "Scarab" (スカラベ) aumenta resistência em 4;
-Acessório "Paralysis Protect Sign" (マヒのごふ) evita este Status.
Causa:
-Knife "Pyorin Knife" (ピヨリンナイフ) causa este Status ao inimigo atacado;
-Skill de Fiena "Paralyzing Whip" (しびれムチ) causa este Status ao inimigo atacado.

5.2.2. Sleep (眠り) ( )

Efeito:
Muito parecido com o Status "Intoxicated", mas com suas particularidades. Com este Status, o personagem cai no sono e fica imóvel. Ele não tem progresso algum na barra IP e fica imóvel no campo. Durante o tempo da soneca, o personagem fica totalmente vulnerável, mas ele vai acordar (perder o Status) se alguém o acertar. O Status Sleep também vai se desfazer se não for curado por muito tempo.
Cura:
-Item "Eye Spot Medicine" (てんがんやく) cura 1 aliado;
-Item "Tolte Reed Pipe" (トルテのくさぶえ) cura todos os aliados;
-Dano de qualquer origem no personagem afetado.
Prevenção:
-Acessório "Amagappa" (あまがっぱ) evita este Status;
-Armor "Fairy Robe" (ようせいのローブ) aumenta resistência em 2.
Causa:
-Magia de nível 1 "Mulnya" (ムーニャ) causa este Status a todos os inimigos;
-Item "Mulnya Scrool" (ムーニャのまきもの) causa este Status a todos os inimigos;
-Skill de Sue "Sleepy Yawn" (ねむたいあくび) causa este Status na área do inimigo (pega todos os inimigos que estiverem ao redor do alvo).

5.2.3. Confuse (混乱) ( )

Efeito:
Outro Status comum no mundo dos RPGs. Com o Status Confuse, o personagem fica, obviamente, confuso, sem saber o que fazer, sem controle de suas ações. Ao ser atingido por este Status, o personagem sai de seu controle (você já não mais o comanda) e começa a agir sobre alvos aleatórios, atacando (na maioria das vezes) com Combos ou Criticals.
Cura:
-Item "Revive Medicine" (きづけやく) cura 1 aliado;
-Mace "Kataribe Cane" (かたりべのつえ) cura alvo acertado;
-Dano de qualquer origem no personagem afetado.
Prevenção:
-Acessório "Chaos Protect Sign" (こんらんのごふ) evita este Status;
-Helmet "Ageha Hat" (アゲハぼうし) aumenta resistência em 3;
-Armor "Fairy Robe" (ようせいのローブ) aumenta resistência em 2.
Causa:
-Magia de nível 2 "Krul" (クルル) causa este Status em 1 inimigo;
-Item "Chaos Route" (こんらんのリュート) causa este Status em 1 inimigo (quebra com o uso contínuo);
-Item "Dream Truf" (こんらんのリュート) causa este Status em 1 inimigo.

Há ainda alguns recursos especiais que curam (ou aumentam a resistência contra) todos os Status. Veja abaixo a lista destes recursos:
-Magia de nível 2 "Life Forest" (せいめいのき) cura todos os Status de todos os aliados;
-Magia de nível 3 "Hell Bell" (ハルベール) cura todos os Status de 1 aliado;
-Item "Almighty Medicine" (ばんのうやく) cura todos os Status de 1 aliado;
-Shield "Soul Energy Shield" (せいれいのたて) aumenta a resistência contra todos os Status em 4.

6. MARCADORES

Durante a batalha aparecem alguns marcadores que indicam efeitos variados em situações adversas. Vamos ver agora quais são estes marcadores e o que eles indicam:

- : esta indicação aparece sobre um personagem (qualquer um, tanto inimigo quanto aliado) quando ele não está realizando nenhuma ação, ou seja, indica um

intervalo em suas ações;

- : as estrelas (que são azuis para os seus personagens e amarelas para os inimigos) ficam em volta do personagem (e na Character Window, no caso de seus personagens) quando sua próxima ação for um ataque especial (Skill ou magia), ou seja, aparecem quando o personagem estiver noTtA (mais detalhes sobreTtA neste capítulo, tópico 2.5. IP Gauge) após selecionar uma magia ou Skill a ser feita;

- カウンター: este é o Counter Damage, que aparece, geralmente, quando um atacante é acertado por outro durante sua animação de ataque. Seremos mais específicos, o Counter Damage ocorre quando um personagem está para realizar um ataque, já em sua animação ou próximo à ela, e o oponente o acerta neste momento com um outro ataque (de dano não muito alto), então a indicação カウンター (Counter) vai aparecer. O ataque do oponente, que fez o Counter Damage, vai causar um dano maior que o normal e o personagem que estava tentando atacar, que recebeu o Counter Damage, vai desferir o seu ataque somente depois disso;

- キャンセル: este é o Command Cancel, que ocorre em condições parecidas com o Counter Damage. O Command Cancel ocorre, geralmente, quando um personagem já está na animação de ataque (seu ataque está para ser desferido) e então o oponente o acerta, neste momento, com um ataque (de alto dano), então a indicação キャンセル (Cancel) vai aparecer sobre o personagem atingido. O ataque do oponente, que causou o Command Cancel, vai causar o mesmo dano que causaria normalmente e o personagem, que recebeu o Command Cancel, vai ter o seu ataque cancelado (seja lá qual for o seu ataque). Desta forma, o personagem que tentava desferir o ataque vai direto do ponto ACT (na barra IP), onde estava prestes a realizar o seu ataque, para o início (na indicação WAIT), onde vai começar um outro turno. Algumas raras vezes, pode ocorrer o Counter Damage e o Command Cancel de uma só vez, causando um dano maior e cancelando o ataque do oponente;

- 魔封じ: esta é a indicação que aparece quando um personagem (tanto inimigo quanto aliado) recebe o Status Magic Cancel (魔法封じ);

- 技封じ: esta indicação aparece quando um personagem (tanto inimigo quanto aliado) é atingido pelo Status Skill Cancel (技封じ);

- 2HITS!: este é o marcador de combo, ou seja, o indicador que mostra o número de hits de um combo. Esta indicação aparece sempre que um combo é realizado (tanto pelos oponentes quanto pelo seu grupo) e mostra o número de acertos feitos em seqüência em um mesmo personagem. Assim, se 4 ataques forem desferidos em seqüência sobre um personagem, aparecerá a indicação "4HITS!", então os 4 ataques serão somados para indicar o dano total causado, o qual será mostrado (em números grandes) logo após a aparição da indicação de combo;

- : este indica uma condição especial, que não chega a ser um Status, o "Panic". O Panic ocorre quando um personagem está com o Move restrito, quando ele não pode ou tem dificuldades para se mover para outros locais no campo de batalha. Isso se dá quando o personagem está cercado (não necessariamente por todos os lados, pode ser por apenas três personagens, tanto aliados quanto inimigos), quanto mais personagens o cercarem, maiores as chances dele ficar em Panic. Isso se torna mais fácil ainda quando o personagem tem a sua habilidade Move reduzida (então ele encontra mais dificuldades para se mover). Com a condição Panic (os pingos aparecem sobre sua cabeça), o personagem não pode fazer ataques.

7. EVOLUÇÃO EM BATALHA

Normalmente, no mundo dos RPGs, um personagem só evolui ao vencer uma batalha, ganhando seus pontos de experiência somente após a vitória. Em Grandia isso também é válido, mas há um sistema de evolução em tempo real, que ocorre no momento das batalhas. Este sistema refere-se à experiência de armas e elementos.

A experiência, neste caso, é ganha no momento em que um ataque (mágico ou com arma) é desferido com sucesso (se o ataque não acertar ou não causar dano, a experiência não será ganha), a arma ou elemento absorve então a experiência neste momento.

Como você já deve saber, tanto para as armas, quanto para qualquer elemento, ganha-se um nível quando a experiência chega a 100, então ela zera novamente e você deve desferir mais ataques para evoluir o elemento ou arma novamente. Como a experiência é ganha em tempo real durante as batalhas, se você tiver 94 de experiência no elemento fogo, por exemplo, e fizer uma magia ou Skill que tenha o elemento fogo com sucesso, ganhando, digamos, 8 de experiência neste elemento, vai aparecer a indicação de que você ganhou um nível do elemento fogo. O mesmo é válido tanto para os outros elementos quanto para armas.

Ao ganhar um nível de arma ou elemento durante a batalha, vai aparecer a indicação "YYYレベルアップ" (YYY Level Up) ao lado do personagem que teve a arma ou elemento evoluído e em sua Character Window, onde YYY é a arma ou elemento evoluído (em japonês). Como o nome aparece em japonês, vejamos a tradução de cada um:

-Armas

ナイフ ..... Knife
オノ ..... Axe
ソード ..... Blade (Sword)
しゃげき ..... Bow
メイス ..... Mace
ムチ ..... Whip

-Elementos

ほのお ..... Fire (Flame)
かぜ ..... Wind
みず ..... Water
つち ..... Earth

Exemplificando, na imagem 1, temos Justin ga-

nhando um nível de Axe. Tanto em sua Character Window (A) quanto ao seu lado (B) aparece a indicação "オノレベルアップ" (Axe Level Up).

Se você tiver alguma Skill ou magia a ser aprendida, faltando apenas um nível de certa arma ou elemento para isso, e você evolui esta arma ou elemento durante a batalha, a magia ou Skill será aprendida de imediato, também em tempo real. Você poderá usar esta magia ou Skill ganha logo em seguida (se tiver MP ou SP suficiente).

É o caso da imagem 2, onde Fiena ganha uma nova Skill. Veja que ela acaba de ganhar um nível para a arma "Knife" indicado por "ナイフレベルアップ" (Knife Level Up) em sua Character Window (A) e ao seu lado (B). Fiena estava com nível 9 em Knife, como ela acabou de ganhar mais um nível, ficando com 10 em Knife, ela ganha a Skill Confusion Throw, indicada pela janela vermelha no centro da tela (C). A mensagem indicada nesta janela é "nome do personagem は 'skill ou magia ganha' を習得!". No caso de Fiena, a mensagem então é "フィーナ は '乱れ投げ' を習得!", que significa "Fiena aprendeu 'Confusion Throw'!".

A experiência ganha é maior de acordo com o número de alvos atingidos e o dano, cura ou efeito causado. Quanto mais alvos atingidos, maior é a quantidade de experiência obtida. A experiência concedida por certa magia ou Skill é menor a cada nível ganho. Por exemplo, se você fizer uma magia de nível 1 Keroma, ganhando, digamos, 8 de experiência para o elemento Water, que está no nível 4, e então evolui este elemento para o nível 5, a próxima magia Keroma feita com sucesso vai conceder apenas 5 ou 6 de experiência para o elemento Water. Quanto mais você evoluir um elemento, você deve usar magias de nível mais alto para ganhar uma quantidade considerável de experiência, magias fracas passam a conceder menos a cada nível ganho.

É possível ganhar mais de um nível em arma ou elemento por batalha, já que o contador de experiência total (ganha na batalha) excede 100, mas isso é mais provável em chefes, que têm maior HP e você pode usar muito mais golpes.

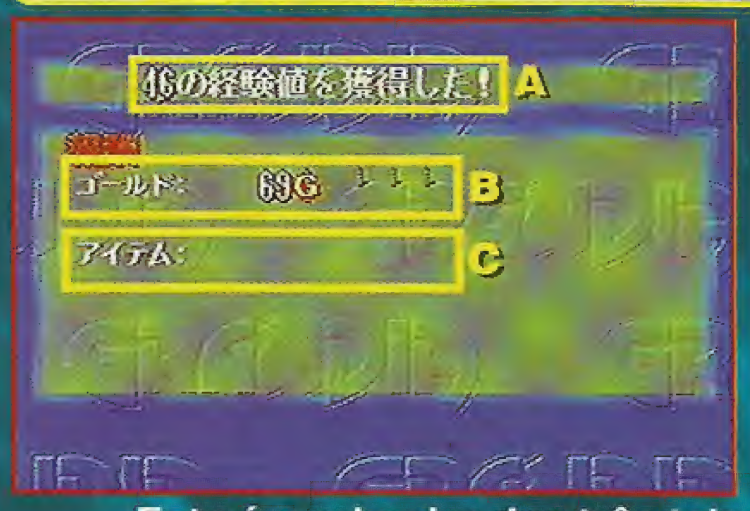
Mesmo que o personagem morra durante a batalha, a experiência que ele ganhou para arma e/ou elemento(s) e Skills/magias que tenha aprendido até o momento da morte permanecem, já que é ganha em tempo real, no momento em que o ataque é realizado com sucesso.

8. DEPOIS DA TEMPESTADE...

Ufa! O sistema de batalhas está todinho explicado, mas ainda tem os resultados, seus prêmios após a batalha.

Após a vitória serão mostradas as telas com tudo o que você adquiriu durante o combate. No total, são 3 telas de vitória, vejamos cada uma delas:

8.1. Experience Gained - Reward Report
(獲得経験値 - 報酬)



Esta é a primeira das três telas de resultados de batalha, a "Experience Gained - Reward Report", ou "Experiência Ganha - Relatório de Recompensas". Esta tela mostra os prêmios que o grupo recebeu, ou seja, tudo aquilo que vai beneficiar o grupo como um todo e não os prêmios individuais.

Esta tela é dividida em duas janelas. A janela superior (a mais fina) indica a experiência total obtida (A; que na terceira tela será distribuída para os personagens). Aqui basta ver o número que aparece no início da frase, este é o valor da experiência obtida, a mensagem seguinte é sempre a mesma e significa "XX experiência obtida" (onde XX é o número inicial, a experiência ganha). Na janela maior, logo abaixo, temos os bens materiais adquiridos pelo grupo. Em primeiro lugar, é indicada a quantia em dinheiro (Gold) ganha (B); é indicado como "YY G ícones", onde YY é a quantia em gold (G) e os ícones que aparecem representam apenas o tipo de dinheiro que o inimigo deixou (moedas representam quantia baixa, saquinhos representam quantia média e arcas representam quantia alta, pode haver mistura). Por fim, são mostrados os itens obtidos (C, na foto não há nenhum item ganho), com seus ícones e nomes em japonês.

8.2. Battle Result - Learned Technique
(戦闘結果 - 習得技術)

A segunda tela de vitória é a "Battle Result - Learned Technique", ou "Resultado de Batalha - Técnica Aprendida". Esta tela exibe todos os ganhos de experiência em tempo real, a experiência ganha para as armas e elementos de cada personagem.

Esta tela é dividida em quatro partes, cada uma reservada para um personagem de seu grupo (os quatro espaços não estarão ocupados se o seu grupo não estiver completo, como é o caso da foto, com apenas 3 personagens). Em cada divisão nós encontramos o rosto do personagem com o seu nome em japonês logo acima e seus ganhos em experiência ao seu lado. Na or-

dem, de cima para baixo, temos o seguinte:

ぶき ..... Arma
ほのお ..... Fire (Flame)
みず ..... Water
かぜ ..... Wind
つち ..... Earth

A palavra que aparece ao lado de cada parâmetro é スキル (Skill), ou seja, Fire Skill, Water Skill, etc. O primeiro parâmetro é simplesmente "Arma", ele não varia de acordo com a arma equipada, mas o valor deste parâmetro refere-se à arma atual do personagem. Abaixo de cada parâmetro há dois números: o número da esquerda representa a experiência ganha para tal parâmetro na batalha (representado por +XX ou apenas 0) e o número da direita representa a experiência atual (já com a experiência ganha na batalha somada; lembre-se que ao chegar a 100 você ganha um nível para a arma/elemento). O nível atual do elemento/arma não é exibido, então o número da direita representa simplesmente a experiência do nível atual. Se em algum elemento tiver a indicação NON, significa que o personagem ainda não possui aquele elemento (você precisa "comprar" este elemento para o personagem usando um Mana Egg).

Pegando alguns exemplos da foto, vemos que Justin ganhou 9 de experiência para o elemento Earth, ficando com 39 (antes da batalha ele estaria com 30), já Fiena ganhou 15 de experiência para sua arma atual, enquanto Sue ganhou 8 de experiência para a sua arma; vemos ainda que Fiena não possui os elementos Water e Earth e Sue possui apenas o elemento Earth.

8.3. Battle Result - Experience
(戦闘結果 - 経験値)

Por fim, temos a terceira tela, a "Battle Result - Experience", ou "Resultado de Batalha - Experiência". Nesta tela a experiência ganha pelo grupo é dada a cada personagem e os resultados dessa "absorção" são exibidos (caso haja Level Up; personagens com o Status Can't Fight não recebem a experiência). A experiência total exibida na primeira tela é distribuida integralmente entre os seus personagens e não dividida em partes iguais, ou seja, cada personagem recebe a quantidade de experiência mostrada na primeira tela.

Esta tela se divide assim como a anterior, em quatro partes, uma para cada personagem de seu grupo. Em cada uma é exibido o rosto do personagem com o seu nome em japonês acima, seu nível atual abaixo e algumas características e parâmetros ao seu lado. Vamos então pela ordem, de cima para baixo:

力 ..... Power atual
体力 ..... Strength atual
す早さ ..... Speed atual
走力 ..... Run atual
HP ..... HP máximo
SP ..... SP máximo
MPLV1 ..... MP de nível 1 máximo
LV2 ..... MP de nível 2 máximo
LV3 ..... MP de nível 3 máximo

Abaixo de todos estes parâmetros está a indicação EXP. XXXX/YYYY, onde XXXX é a experiência total do nível atual eYYYY é a experiência necessária para o próximo nível. Então, quando XXXX igualar o valor de YYYY, o personagem ganha mais um nível, o valor de XXXX zera e o valor de YYYY aumenta. Assim, a cada nível ganho, será necessária mais experiência para se subir de nível.

Se o personagem ganhar um nível, serão mostrados dois valores para cada parâmetros, o valor da esquerda é o valor antigo de cada característica e o valor da direita é o valor do novo nível. Mas lembre-se que, ganhando níveis, você vai evoluir apenas o Power, Strength, Speed, Run e HP máximo, já que SP só é ganho com evolução de armas (cada nível ganho de qualquer arma concede +1 SP máximo) e MPs são ganhos apenas com evolução de elementos (cada nível ganho de qualquer elemento concede +2 MPs máximos, distribuídos aleatoriamente entre os 3 níveis).

CAPÍTULO 5:
Operações Básicas

1. SAVE POINTS

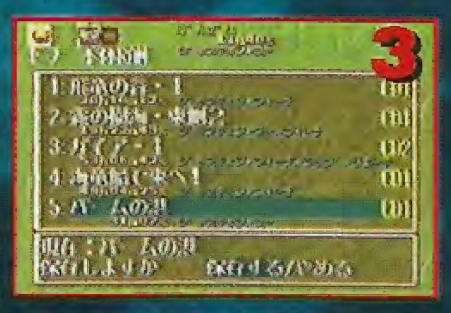
Os RPGs têm como tradição o fato de serem jogos muito longos, levando-se horas e horas para se chegar até o fim, e com Grandia não é diferente. O recurso para resolver este problema (é claro que você não vai ficar jogando 50 horas sem parar, vai?) há o famoso recurso "Save". Em primeiro lugar, para salvar o seu progresso, é necessário ter espaço livre suficiente na memória interna ou então um cartucho de RAM para o Saturn (não aquele de 1 Mega da SNK ou de 4 Mega da Sega, estes servem para rodar outros jogos e não para armazenar dados de Save; o cart certo é um de 8 Mega lançado pela própria Sega para esta finalidade, expandir a curta memória interna para Save do Saturn, que é de apenas 512 Kbytes), ou um Memory Card com pelo menos um bloco livre para o Playstation. No Saturn, cada jogo salvo de Grandia ocupa 48 Kbytes e é possível salvar até 5 jogos, mas você só poderá usar estes 5 espaços se tiver memória livre suficiente. No Playstatin, você também tem 5 espaços para Save, e cada um ocupa um bloco no Memory Card. O segundo passo para salvar o seu progresso é achar um Save Point (representado na imagem 1). Ele pode ser encontrado em muitos lugares do game, principalmente em Dungeons. Achando um destes, basta ficar sobre ele com seu perso-

nagem principal e então apertar o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation). Isso vai trazer um menu com algumas opções (imagem 2), confira-as a seguir (na ordem, de cima para baixo):

セーブ ..... Save
回復 ..... Recovery
ヒント ..... Hint
やめる ..... Exit

Para que servem estas opções? As explicaremos agora.

• Save: escolhendo esta opção, virá uma tela com todos os jogos já salvos (imagem 3). Há dois ícones no topo da tela para você alternar entre memória interna (esquerda) ou cartucho de RAM (direita) no Saturn, ou entre os Memory Cards dos slots 1 e 2 no Playstation, que é onde você vai salvar o seu progresso. À direita destes dois ícones estão as características do seu jogo atual (tempo e personagens que estão no seu grupo). Na janela maior, logo abaixo, estão os 5 slots para salvar o seu progresso com os respectivos jogos já salvos (se você já usou o Save anteriormente). Em cada um destes slots estão indicados os dados do jogo salvo (se nada estiver indicado o slot está livre): ao lado do número do slot está o local em que o jogo foi salvo, abaixo está o tempo de jogo seguido pelos personagens que estão no grupo e na extrema direita está o CD em que o jogo foi salvo. A janela inferior, a menor, serve apenas para confirmar a sua escolha. Para salvar o seu progresso então, você deverá escolher entre memória interna ou cart de RAM no Saturn, ou um dos Memory Cards no Playstation, depois, com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation), um dos 5 slots no qual o seu jogo salvo vai ficar guardado e finalmente confirmar a sua escolha na janela inferior com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation) (opção da esquerda para confirmar e da direita para cancelar). Tenha atenção especial na hora de escolher o slot para não salvar por cima de um outro jogo acidentalmente. Depois disso você poderá parar de jogar e quando quiser basta escolher a segunda opção no menu da tela de apresentação e então o slot no qual seu jogo foi salvo para carregá-lo e continuar de onde parou.



• Recovery: esta opção é tudo o que você vai querer nos momentos mais difíceis. Escolhendo Recovery, todos os personagens de seu grupo serão totalmente curados. Eles terão seus HPs, SPs e MPs dos três níveis totalmente recuperados e também quaisquer Status fixos que neles estejam serão curados. Nenhum som ou efeito visual indica esta cura (apenas no Playstation), mas ao escolher a opção Recovery pode ter a certeza de que seus personagens estarão aliviados.

• Hint: esta opção não está presente em todos os Save Points, mas é constante até a metade do jogo. A opção Hint dá algumas dicas de jogo ou explicações sobre alguns tópicos. Como tudo está em japonês, esta opção não vai lhe interessar muito caso você não tenha conhecimento do idioma. Mas também não tem problema, pois a maioria das dicas ou explicações encontradas na opção Hint de cada Save Point estão publicadas nesta edição especial de Grandia.

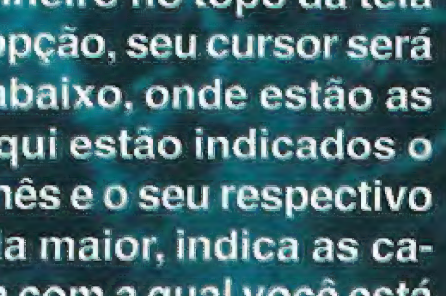
• Exit: bom, esta dispensa maiores detalhes, mas caso você já não tenha imaginado a função desta opção, ela serve para sair do menu de Save Point.

Além dos Save Points, você também vai encontrar os Inns, que têm algumas funções de um Save Point. Nos Inns você pode salvar o seu progresso ou então jantar e dormir para curar seus personagens.

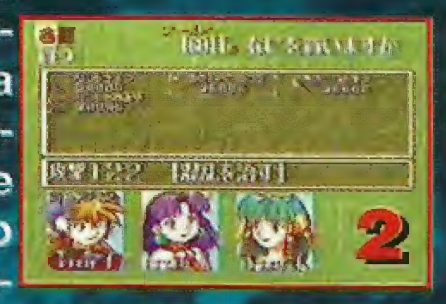
2. SHOPS

Se você está imaginando até agora o que fazer com o seu dinheiro em Grandia, chegou o tópico que vai clarear suas idéias. Como em todo RPG que se preze não poderiam faltar os shops, e é neles que você vai fazer suas compras e também vender seus itens desnecessários. Os shops são encontrados nas cidades, mas nem todas têm um.

Dentro de cada shop (imagem 1) você vai encontrar alguns ícones pelos quais você vai realizar suas compras (em alguns shops você encontra também o ícone do baú, o qual você verá com detalhes no próximo tópico; o ícone de Magic pode não ser encontrado em todos os shops). Para você realizar uma compra ou apenas uma consulta, basta ficar em frente ao ícone desejado e apertar o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation). Vejamos agora para que serve cada um destes ícones:



-Com este ícone você acessa o menu com as armas disponíveis para venda (imagem 2). Você terá dois ícones na parte de cima da tela: - 買う (Buy) e - やめる (Exit). A primeira lhe dá acesso ao inventário de armas disponíveis para venda, já a segunda opção sai do menu de venda de armas (coisa que você pode fazer simplesmente apertando o botão B no Saturn ou X no Playstation). Confira a sua quantia de dinheiro no topo da tela ao centro. Ao escolher a primeira opção, seu cursor será levado para a janela maior, logo abaixo, onde estão as armas disponíveis para venda. Aqui estão indicados o ícone da arma, seu nome em japonês e o seu respectivo valor. A janela mais fina, abaixo da maior, indica as características (em japonês) da arma com a qual você está com o cursor sobre. Como estas modificações de habilidades estão em japonês (e em Kanji ainda por cima), vejamos as traduções antes de qualquer progresso:



Kanji ..... Hiragana ..... Inglês
攻撃 ..... こうげき ..... ATTACK
防御 ..... ぼうぎょ ..... DEFENSE
行動 ..... こうどう ..... AGILITY
移動 ..... いどう ..... MOVE

Olhando novamente na imagem número 2, veremos que o cursor está sobre a arma "Kataribe's Cane" (que custa 2600G) e que na janela mais fina está indicado o seu poder: ATTACK +22.

Sem perder o fio da meada, continuemos então. Na parte inferior da tela temos os personagens que estão no seu grupo. Cada um está representado pelo seu rosto com o nome na parte superior e a quantidade de itens que ele carrega no momento na parte inferior (lembrando que cada personagem pode carregar um máximo de 12 itens). Mas não é só, se você mover o seu cursor pelas armas disponíveis, você verá que apare-

cem algumas setas em posições e cores diferentes no quadro de alguns personagens. Estas setas indicam as modificações que a arma selecionada fará no personagem. Setas amarelas apontando para cima (▲) indicam alterações positivas, já as setas azuis apontando para baixo (▼) indicam alterações negativas. Se não houver nenhuma seta, o equipamento não traz alterações (ou o equipamento é o mesmo ou tem os mesmos valores). Note ainda que as setas aparecem em locais diferentes na janela do personagem dependendo da habilidade alterada. Se a seta aparecer sobre a letra "I" da palavra ITEM no quadro do personagem, a habilidade alterada é ATTACK, se a seta aparecer sobre a letra "T", a habilidade alterada é DEFENSE, já sobre a letra "E", altera-se a habilidade AGILITY e, finalmente, com a seta sobre a letra "M", temos alteração na habilidade MOVE. Pra não perder o costume, aí vai mais uma tabela de referência rápida para o esquema mencionado acima:

I ..... ATTACK
T ..... DEFENSE
E ..... AGILITY
M ..... MOVE

Agora que você já sabe qual arma você vai escolher para comprar, digamos que você tenha confirmado a escolha com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation) estando o seu cursor sobre a arma desejada, você será mandado para uma outra tela (imagem 3). Aqui você estará com o seu cursor na parte superior da tela, onde se encontram 3 ícones. Vejamos então para que serve cada um.

- 装備 (Equipment): escolhendo esta opção você compra a arma e já equipa diretamente no personagem escolhido. Basta selecionar o ícone de Equipment no topo da tela e então o personagem que será equipado com a nova arma (lembre-se que cada personagem pode equipar-se com diferentes tipos de armas). A janela mais fina, que aparece sobre os personagens, indicará qual o equipamento atual do personagem que você está com o cursor sobre (à esquerda da janela) e o equipamento que você vai comprar (à direita), já com o preço. Você pode ainda, antes de confirmar a compra, conferir em números as alterações que o equipamento inflingirá em seu personagem (basta olhar nas características abaixo da ilustração do personagem). O equipamento antigo ficará no inventário de itens do personagem, portanto ele deverá ter no máximo 11 itens, ou seja, 1 espaço livre, antes de comprar um equipamento com esta opção.

- 下取り (Trade-In): com esta opção você compra a arma selecionada, já deixando-a equipada no personagem e ao mesmo tempo vendendo a arma que estava equipada anteriormente, ou seja, é uma compra a base de troca. Para isso, selecione o ícone de Trade-In no topo da tela e então o personagem que terá seu equipamento atual vendido e será equipado com o novo. A janela mais fina se dividirá em duas partes: na esquerda você confere o novo equipamento que está comprando (para já deixar equipado no personagem) e seu respectivo preço, já na direita, você verá o equipamento atual do personagem juntamente com o preço que será pago por ele. Confira ainda as alterações que o novo equipamento vai causar em seu personagem na janela abaixo de sua ilustração. A opção Trade-In é duplamente vantajosa: primeiro porque você pode comprar um equipamento sem estar com dinheiro suficiente para pagar o seu valor, já que é uma compra a base de troca, e segundo porque o equipamento antigo é vendido e não ocupa mais espaço no inventário de seu personagem, ou seja, não é necessário ter espaço livre para comprar com esta opção.

- 買う (Buy): esta opção serve simplesmente para comprar um novo equipamento e deixá-lo no inventário de itens de um personagem. É só selecionar o ícone de Buy no topo da tela e então o personagem que ficará com o item selecionado em seu inventário. Lembre-se que o personagem não será equipado com o item, ele apenas ficará em seu inventário. Isso significa duas coisas: que o personagem deverá ter pelo menos 1 espaço disponível em seu inventário para comprar com esta opção, e que você vai ficar com o novo equipamento guardado, podendo equipá-lo em uma outra situação.

Agora que você já conhece todas as opções para compras de armas, vejamos então o próximo ícone de compra.

-Com este ícone você acessa o menu para compra de equipamentos de defesa (armor, shields, shoes e helmets). Basicamente, tudo o que foi dito para o ícone anterior (para compra de armas) é válido também para este (menus, opções, janelas, todos têm a mesma função), apenas ressalta-se que desta vez você estará comprando equipamentos de defesa.

-A partir deste ícone você poderá comprar itens para os seus personagens. Escolhendo-o, você será levado para uma tela (imagem 4) semelhante à primeira tela vista no ícone para compra de armas, a única diferença é que na janela maior estarão listados os itens e acessórios (é, é nesta opção que você poderá comprar os acessórios) disponíveis para venda. Para comprar um item, basta selecionar o ícone de Buy no topo da tela, depois o item que você deseja possuir e então o personagem que ficará com este em seu inventário (não se esqueça que ele deve ter pelo menos 1 espaço livre). Caso você queira comprar acessórios, as regras são as mesmas para compra de armas e equipamentos de defesa.

-Com este ícone é que você vai comprar os elementos para seus personagens (o ícone do cajado, para compra de elementos, pode não ser encontrado em todos os shops). Escolhendo-o, você será levado para a tela de compra de elementos (imagem 5).

No topo da tela, à esquerda, temos os mesmos ícones de Buy e Exit já vistos. Mais ao centro, ainda no topo, temos a quantidade de Mana Eggs que você possui (contando todos que estão no inventário de cada personagem do seu grupo). É com estes Mana Eggs que você vai comprar os elementos, cada um vale um elemento que você pode atribuir a um personagem. Na parte de baixo da tela temos a ilustração dos personagens

que estão no seu grupo, indicados também os elementos que cada um já possui (da esquerda para a direita: Fire, Wind, Water e Earth), caso um espaço não estiver preenchido, o personagem não tem o elemento correspondente a este espaço. Na janela central esquerda temos os quatro elementos do game e as magias básicas que o personagem adquiri inicialmente quando você atribui o respectivo elemento a ele (de cima para baixo: Fire que dá Burn, Wind que dá Hyuui, Water que dá Keroma e Earth que dá Digan). Logo à direita do nome das magias, vêm os parâmetros que o personagem ganha ao evoluir cada elemento (ele adquiri também estes parâmetros no momento em que você atribui o elemento a ele). Na janela central direita estão indicadas as combinações de elementos existentes (que você já deve conhecer caso deu uma lida nos tópicos anteriores).

Prosseguindo com o 2º tópico do 5º capítulo, veremos como vender seus itens, único detalhe que faltou neste tópico.

Se você quiser vender aqueles itens que estão ocupando espaço nos inventários de seus personagens ou quer fazer uma graninha para comprar novos equipamentos, fale com o vendedor do Shop (que geralmente está atrás de um balcão). Isso o levará a uma tela com menu (imagem 6). Nesta, na parte de cima da tela você terá dois ícones: 売る - 売る (Sell) e やめる - やめる (Exit). Escolhendo a primeira opção, seu cursor será levado para a janela central (a maior, que já será explicada), já a segunda opção faz você sair do menu de venda (ou, ao invés de escolher esta opção, você pode simplesmente apertar o botão B no Saturn ou X no Playstation para sair do menu). A quantia em dinheiro atual de seu grupo é exibida no topo, ao centro da tela.

Uma vez escolhido o ícone Sell, seu cursor é levado para a janela maior, contendo todos os itens que seu grupo carrega no momento. Nela estão listados os itens com seus respectivos nomes em japonês e o preço que será pago por tais itens (abaixo do nome de cada um). Perceba que um cursor ilumina um dos quadros de personagem na parte de baixo da tela, ele indica a quem pertence o item que está selecionado na janela maior (assim, se você estiver com o cursor sobre um item e o rosto de Sue estiver iluminado, isto indica que tal item pertence a Sue, está no inventário dela). Na janela mais fina, logo abaixo da maior, aparece a descrição (em japonês) do item selecionado.

Resumindo: para vender um item, então, basta falar com o vendedor, escolher a opção Sell, selecionar o item a ser vendido e confirmar. Preste atenção para não vender itens sem querer, pois uma vez vendido, você não mais vai recuperá-lo.

3. BAÚS

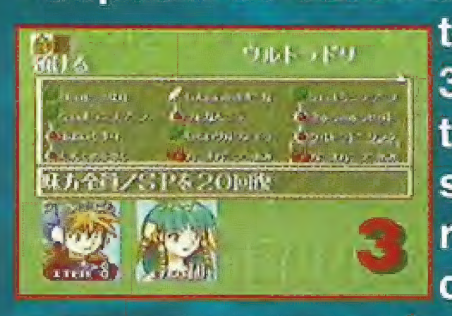
Você já jogou Resident Evil? Lembra-se daqueles baús milagrosos que ajudavam a aliviar o seu inventário? Pois eles também estão presentes em Grandia, e com funções semelhantes.

-Você poderá ter acesso ao baú sempre que encontrar seu ícone (ao lado e na imagem 1). Este ícone aparece em alguns Shops e também em Dungeons. Há vários espalhados pelo jogo, mas todos valem como um, ou seja, os itens que você colocar em um baú, aparecerão em todos, como se eles estivessem ligados (assim como os de RE). Ficando em frente ao ícone do baú e apertando o botão C, você terá acesso ao menu de baú (imagem 2), com as seguintes opções:

預ける ..... Deposit
引き出す ..... Take Out
やめる ..... Exit

Vejamos agora a finalidade de cada uma destas opções:

• Deposit: ao escolher esta opção, você será levado à tela de depósito de itens (imagem 3). Aqui temos dois ícones na parte superior da tela: 預ける - 預ける (Deposit) e やめる - やめる (Exit). Com a primeira opção você tem acesso à janela central, que contém os itens de seus personagens (aqueles que estão no inventário de cada um atualmente). Então basta escolher o item que você vai deixar no baú (note que aqui, como no menu de venda, o rosto do personagem a quem pertence o item selecionado fica iluminado). A janela mais fina, novamente, mostra uma descrição do item. A segunda opção no topo da tela é para sair deste menu (também com o botão B no Saturn ou X no Playstation). Procure deixar nos baús aqueles itens que você não mais usará (como equipamentos mais fracos e outros que estejam apenas ocupando espaço), principalmente quando estiver com pouco espaço nos inventários (mais tarde você poderá pegar estes itens de volta para vendê-los). É possível colocar um máximo de 99 unidades de cada item. Note que o nome de alguns itens não fica iluminado, estes são os que você não pode deixar no baú (geralmente aqueles que têm papel importante no enredo).



• Take Out: escolhendo esta opção a partir do menu de baú, você será levado à tela de "saque" de itens (imagem 4). Também temos dois ícones na parte superior da tela, que são: 引き出す - 引き出す (Take Out) e やめる - やめる (Exit). Escolhendo a primeira, seu cursor será levado para a janela contendo todos os itens depositados (com as respectivas quantidades depositadas de cada um). Desta maneira, basta selecionar o item que você quer pegar de volta e então o personagem que vai ficar com este item, confirmando tudo com o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation). Quando terminar seus "saques", basta selecionar a opção Exit com o segundo ícone do topo da tela ou simplesmente apertar o botão B (Saturn) ou X (Playstation).

• Exit: a única maneira de sair do menu de baú é selecionando esta opção (a terceira e última de cima para baixo). Aqui não

dá para cancelar o menu com botão, só mesmo escolhendo a opção Exit.

Lembre-se que todos os itens que você depositar em um baú você poderá sacar de qualquer outro. Use-os para aliviar os inventários de seus personagens.

4. OBTENÇÃO DE ITENS E DINHEIRO

Além das batalhas, há uma outra fonte preciosa de itens e dinheiros: são os objetos que você encontra pelas dungeons. Aliás, estes são os que fornecem os principais itens (além daqueles que você compra nos Shops), bem melhores que os obtidos na maioria das batalhas.

Falaremos primeiro do dinheiro. Durante sua aventura, você vai encontrar ícones que representam dinheiro, como o pote de ouro (imagem 1) ou o pequeno saco de dinheiro (imagem 2). A quantia em dinheiro ganha ao encontrar um destes ícones vai aumentando proporcionalmente com o progresso do jogo (já que os itens também vão ficando mais caros). O pote de ouro dá aproximadamente o dobro de dinheiro que o pequeno saco de moedas. Como o dinheiro não conta como item, ao invés de ir para o inventário, ele é automaticamente somado ao total de dinheiro que o grupo carrega atualmente.

Já no caso dos itens as coisas mudam um pouco. Você também vai encontrar vários ícones (exemplos nas imagens 3 e 4), mas eles variam bem mais neste caso. Só para citar alguns, você poderá encontrar ervas, pães, espadas, escudos, sapatos e vários outros, cada um representando o tipo de item a ser obtido. Além destes ícones, você ainda vai encontrar os baús, que também contém itens (geralmente mais importantes). Ao pegar um destes ícones, você será levado à tela de obtenção de item, contendo um menu (imagem 5), onde haverá algumas opções. Como sempre, há a janela principal (a maior), que desta vez lista o item que você adquiriu). No topo da tela teremos a barra , com 5 ícones que indicam as opções disponíveis. Vejamos então cada um destes ícones:

自動分配 ..... AUTOMATIC DISTRIBUITION

手動分配 ..... MANUAL DISTRIBUITION

使う ..... USE

諦める ..... GIVE UP

捨てる ..... THROW AWAY

Sabendo os ícones e o nome de cada um, agora veremos suas finalidades:

• Automatic Distribuition (): escolhendo esta opção, o computador vai automaticamente mandar o item listado para o inventário de um de seus personagens. Esta distribuição não é aleatória, ela ocorre na ordem da esquerda para a direita. Se o seu primeiro personagem tiver espaço disponível em seu inventário, então o item será mandado para ele. Se ele já possuir o máximo de 12 itens, então será mandado para o próximo da direita e assim por diante.

• Manual Distribuition (): com esta você distribui os itens manualmente. Você pode escolher o personagem que vai ficar com o item em seu inventário (não se esqueça que aqueles que já têm 12 itens não podem carregar mais).

• Use (): esta é a opção para usar o item na hora, sem a necessidade de mandá-lo para o inventário de nenhum personagem. Bem útil quando seus personagens já estiverem lotados. Itens que não estão iluminados não podem ser usados (uma espada não pode ser usada como um item comum, por exemplo).

• Give Up (): se você não quiser pegar o item, basta escolher esta opção, que é exatamente para dispensá-lo. Mas atenção: tome cuidado para não escolher a opção Give Up sem querer, pois uma vez confirmado este comando, você nunca mais vai recuperar o item dispensado. Nem todos os itens podem ser dispensados, há aqueles importantes para o enredo do jogo que são indispensáveis.

•Throw Away (): esta opção vai acessar o inventário de itens de um de seus personagens (selecionado por você). Estando no inventário a partir da opção Throw Away, você poderá selecionar e jogar itens fora (para sempre). Assim você pode liberar espaço nos inventários para que possa pegar o item obtido listado (caso não tiver espaço em nenhum de seus personagens, use esta opção para jogar algo fora e então volte à lista de itens obtidos para colocar o item desejado no inventário recém-liberado). Itens com o nome não-iluminado não podem ser jogados fora.

5. LOCALIZANDO-SE

Pela natureza 3D de Grandia, muitas vezes você corre o risco de ficar completamente perdido. Mas o próprio jogo tem alguns recursos para ajudar você a se localizar, e como é necessário saber usar estes recursos, fique ligado neste tópico.

5.1. Bússola

Um dos recursos mais úteis e menos utilizados em Grandia. A bússola (imagem) ajuda você a se localizar, mas em geral quase não é utilizada, pois muitos não sabem interpretar suas indicações.

Sempre que você está em dungeons ou qualquer tela de campo (vilas, por exemplo), você verá uma bússola no canto superior direito da tela. Esta tem um lado destacado em vermelho que indica o ponto norte (sempre fixo; não muito importante) e um ponteiro que pode

estar em três estados diferentes: *Objetivo*, *Origem* e *Inativo*.

A posição de *Objetivo* é ativada normalmente quando você entra em uma área. Nesta posição, a bússola indica o seu objetivo da área, que pode ser a saída para a próxima área, a localização do Boss, um local especial ou qualquer outro objetivo específico da área.

Na posição de *Origem*, por sua vez, a bússola indica o ponto de partida da área, ou seja, o local por onde você entrou nesta. Isto ajuda muito quando você já cumpriu o objetivo da área e deve retornar ao ponto de origem.

Antes de explicarmos a terceira posição, vamos falar de outra coisinha interessante: o ponteiro da bússola. Note que o ponteiro, enquanto está indicando a *Origem* ou o *Objetivo*, fica girando, e que algumas vezes ele gira ainda mais rápido. A velocidade com que ele gira indica a distância do ponto indicado (*Origem* ou *Objetivo*), quanto mais rápido ele estiver rodando, mais você estará perto do ponto indicado. Assim, se ele estiver apontando para o *Objetivo* e estiver girando lentamente, você estará bem longe deste ponto. Agora note que, quanto mais você se aproxima do *Objetivo*, mais rápido ele vai girar. O mesmo vale para a *Origem*. Outro ponto a se mencionar, é que você pode alternar entre *Origem* e *Objetivo* apertando o botão Z no Saturn ou L2 ou R2 no Playstation. Note que ao apertar o botão, o ponteiro vai mudar de posição (se ele estava em *Origem*, vai mudar para *Objetivo* e vice-versa).

O terceiro estado da bússola é o *Inativo*. Neste estado, o ponteiro não aponta para nenhum lugar específico, ele apenas fica girando lentamente pela bússola em sentido horário. A bússola fica em posição *Inativa* geralmente em vilas ou em lugares que você não tem nada específico para se fazer.

5.2. Dungeon Radar

Há um recurso para ajudar você a se localizar em dungeons, um recurso que acessa uma espécie de mini-mapa: o Dungeon Radar. O Dungeon Radar é representado pelo ícone Bird View (imagem 1), um ícone azul. Ficando sobre este ícone e apertando o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation), você terá uma visão geral da área em que você está (imagem 2), mas não da Dungeon inteira, apenas do pedaço em que você está. Nesta visão, é possível visualizar a posição de obstáculos e itens (inimigos não são visíveis). Este recurso é parecido com os Village Maps (explicados mais adiante, no tópico 5.4), a diferença é que você não pode mover a visão para ter uma noção mais ampla da área, o campo visualizado é limitado mesmo, você só pode ver o pedaço em que está localizado o Dungeon Radar. Para sair da visão aérea e voltar para a ação do jogo, basta apertar qualquer botão.

5.3. Action Points

Estes são elementos essenciais em alguns pontos do jogo e muito úteis em outros. Os Action Points são representados por um ícone amarelo (imagem). Eles aparecem em locais específicos e apenas são revelados quando você se aproxima de um deles (fazendo, inclusive, uma indicação sonora). Se você ficar sobre o ícone de Action Point e apertar o botão C (Saturn) ou ○ (Playstation), uma ação vai ocorrer. Esta ação varia de acordo com o local em que você está, pode ser a ativação de um elevador, a queda de uma coluna, empurrar uma pedra e outras ações, geralmente para acessar uma outra área. Às vezes o seu progresso depende de um Action Point, mas em geral eles são opcionais.

5.4. Village Map

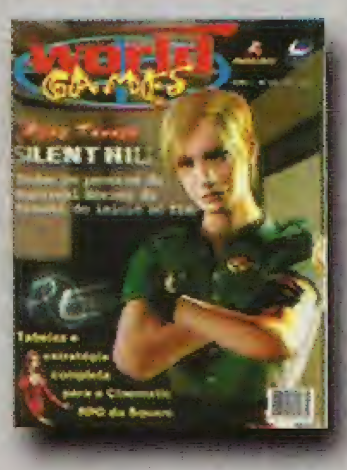
Quando você está em vilas ou cidades, há um recurso parecido com os Dungeon Radars: é o Village Map. Você pode acessá-lo em qualquer parte da vila ou cidade (menos dentro de casas, é claro) apertando o botão X (Saturn) ou Select (Playstation). Com isso você vai ter uma visão aérea da cidade (imagem 1). Nesta visão você pode ver o seu grupo (indicado pelo ponto vermelho) e os cidadãos que caminham pelos arredores (pontos verdes), além das casas e do relevo do local. A principal diferença entre este e o Dungeon Radar, é que no Village Map você pode mover a visão para ter uma noção geral da cidade, basta mover com o direcional para qualquer lado. Para voltar à visão normal, basta apertar qualquer botão.

Ao sair de cidades, você terá acesso a um outro mapa: o Area Map (imagem 2). Neste você define o local que o seu grupo vai visitar. Diferentes localidades ficam disponíveis com o progresso do jogo.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50



R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50

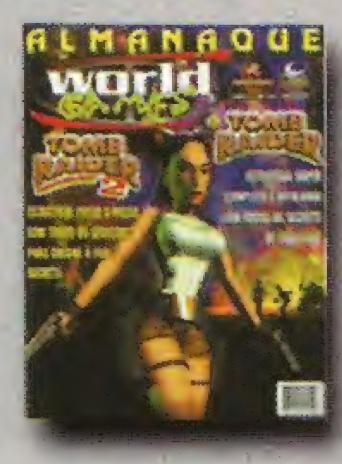
R - AWG 1
R$ 4,90

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50



R - AWG 2
R$ 4,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - AWG 2 - R$ 4,90	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - AWG 2 - R$ 4,90	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )		
R - WG 4 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 1 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 2 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 3 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 4 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:_____

Endereço:_____

Cidade:_____ Estado:____ CEP:_____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

GRANDIA

PARTE B: ESTRATEGIA

Há uma lenda que fala sobre um tempo muito distante, quando os humanos receberam uma bênção especial de um poder sagrado. A prova desta bênção veio na forma de pedras espirituais (Seireiseki), dada aos humanos pelo "povo das asas de luz" (Kouyokujin).

Foi dito que, enquanto a luz das sagradas pedras espirituais iluminasse o mundo, os humanos gozariam de grande prosperidade. Contudo, quando os humanos chegassem ao cume de sua prosperidade, as cortinas se fechariam subitamente em sua era dourada; após tal momento, apenas 7 das sagradas pedras espirituais deveriam restar e, desta maneira, apenas alguns Kouyokujin. É desta lenda que os mitos sobre a civilização Enjool e o Primeiro Século nasceram.

Na margem ao extremo leste do continente de Messina fica a cidade portuária de Palm, o local de uma contínua revolução industrial. Nesta cidade vive um jovem garoto chamado Justin, que sonha um dia tornar-se um aventureiro como seu pai. Antes do pai de Justin morrer, ele confiou um artefato ao seu filho – uma das sagradas pedras espirituais.

Um dia, Justin e sua amiga, Sue, decidem visitar as ruínas de Saruto, ao norte de Palm.

Junto das profundezas das ruínas descansa uma memória vinda da antinguidade. É aqui que o jovem e sua amiga presenciam um evento que mudará para sempre suas vidas...

SUMÁRIO:

O épico Grandia abre com o General Bahl, líder do exército de Garlyle, conversando com seus subordinados Mullen (o homem com cabelos longos e loiros) e Leen (a garota com cabelos curtos e prateados). Eles discutem sobre uma ruína antiga, Saruto, localizada perto da cidade portuária de Palm. A ruína é uma das muitas que pertencem a longínqua civilização Enjool, uma sociedade cuja cultura e tecnologia eram vastamente superior daquelas da atual Federação Jule. O que poderia ter acontecido para causar a súbita extinção deste povo magnífico, sem deixar algum traço? Isto é o que Bahl pretende descobrir...

Ponto de Dúvida Comum: na maioria das cidades, será necessário que você encontre o chefe ou líder para prosseguir para a próxima seqüência de eventos. Para fazer uma longa história curta, procure pelo chefe de cada vila e fale com ele para que as coisas voltem a andar.

O General Bahl (48) acorda de seu sono em uma aeronave do exército de Garlyle. Bahl diz ter um sonho peculiar, que vem se repetindo nos últimos tempos, e pergunta sobre a posição atual da aeronave. Mullen (23), o Tenente do exército de Bahl, reporta que já fora transposto metade do caminho para o destino final, e diz que o "General Bahl" parece cansado. Bahl, novamente, diz que Mullen pode chamá-lo de pai quando as tropas não estiverem presentes. Ele justi-

fica dizendo que a Tenente Leen (15), subordinada direta de Mullen, está presente. O General diz que, como ele já toma uma parte importante de seu plano secreto, não há problema de ele chamá-lo de pai na frente dela. Bahl diz que as escavações nas ruínas de Saruto finalmente acabaram e, como a elite dos soldados do exército de Garlyle foi escalado para esta missão, espera-se bons resultados. É então que o sistema de comunicação da nave informa que já são 13:40, hora militar, sobrevoando a cidade de Palm. E que o tempo estimado para a chegada no destino é 15:30. Mullen pede para Leen abrir as janelas da nave para o General Bahl. Quando levantam-se as janelas, tem-se a visão da cidade de Palm.

Capítulo 2
O Início em Palm

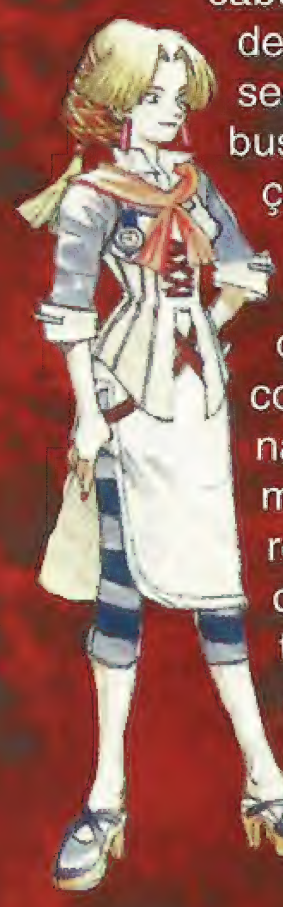
SUMÁRIO:

A próxima cena começa com uma garotinha de cabelos purpúreos correndo avidamente pelas ruas de Palm, procurando desesperadamente por algo. Repentinamente, Justin (o personagem principal) é arremessado para fora de uma taverna. O dono diz para Justin não ficar mexendo no lixo novamente, enquanto ele justifica que só estava procurando por tesouros. É então que o cruel homem desce uma bela pancada na cabeça de Justin. Neste momento chega a garotinha que percebe a confusão, seu nome é Sue (que vem com o seu "bichinho", Pooey), a amiga de infância de Justin. Ela está toda contente, e mostra ao garoto porque: ela traz a "Armadura Lendária" (que na realidade não passa de um simples avental sujo), um dos itens que o garoto Gantz, rival de Justin, desafiou os dois a conseguir. Houve um trato entre os dois lados, se Justin e Sue não conseguirem os quatro itens especiais até o pôr do sol, Gantz fica com Sue e casa com ela, então os dois heróis devem conseguir para evitar essa tragédia. Como Sue já conseguiu a "Armadura Lendária", ainda faltam mais três itens. Depois de muito procurar, Justin e a pequena garota encontram os itens e vão levar para Gantz. Mas quando eles chegam na ponte em que estavam o garoto e sua gangue, percebem que eles estão levando uma boa bronca por bloquear a ponte com caixas, impedindo a passagem dos cidadãos. Quando os dois percebem que vai sobrar para eles também, aproveitam a brecha e decidem correr para o restaurante de Lilly, a mãe de Justin, do outro lado de Palm. Depois de alguma conversa com Lilly, nossos heróis vão para o museu local, para saber mais sobre o "Fim do Mundo", que Gantz havia mencionado. O homem do museu sugere que ambos visitem as ruínas de Saruto, que vêm causando uma certa repercussão ultimamente. Justin aceita o conselho sem pensar duas vezes, e assim começa a sua verdadeira aventura...

Ponto de Dúvida Comum: achar a "Espada Lendária", um dos itens requisitados por Gantz, pode ser um pouco trabalhoso. Primeiro, depois de achar os três primeiros itens, ache o irmão menor de Gantz, Tentz, que vai sair correndo quando você se aproximar dele. Vá para a casa de Gantz e examine o baú no primeiro andar. Ele está trancado, então você não pode abri-lo ainda. Encontre Tentz novamente e continue perseguindo-o até ele parar em frente a taverna

Não muito longe dali...

Na encantadora cidade de Palm, Justin (14) é um garoto cujo sonho é se tornar um aventureiro. Sue (8), a pequena garota de cabelos purpúreos, é a amiga de infância de Justin. Eles sempre encontram novas buscas imaginárias, caçando tesouros ou fazendo uma fabulosa espada de uma vara de madeira. Justin não conhece seu pai, que apenas deixou para ele um pequeno pendante. A mãe de Justin se chama Lilly (32) e possui um restaurante. Sue não tem mais seus pais e é criada por seus avós. Ela passa todo o seu tempo com Justin. O rival de Justin na cidade chama-se Gantz. Eles sempre estão se desafiando, Gantz para ter o direito de se casar com Sue mais tarde e Justin para prevenir que isto aconteça.



Desta vez, Gantz preparou uma bem difícil para Justin e Sue: ele e seu grupo esconderam 4 itens lendários que nossos heróis devem encontrar antes que a noite caia, ou Sue deverá ir com ele.

A história tem início quando Justin é expulso de uma taverna e Sue chega tendo acabado de encontrar um dos fabulosos itens: um avental velho.

Agora cabe a você encontrar os outros...

(aquela da qual Justin foi arremessado logo no início). Ajude-o a encontrar a chave que ele derrubou, e ele vai presenteá-lo com a própria chave, dizendo que ela pode abrir o baú em sua casa. Pronto! É só pegar a Espada Lendária.

PALM

Logo após a parte introdutória, vá até a ponte e mostre a Gantz que você conseguiu a "Armadura Lendária" (o avental sujo), que Sue encontrou. Ele dirá que é necessário encontrar os outros três antes do pôr do sol. Gantz dá as dicas para achar os outros dois: o "Elmo da Coragem" é encontrado em um lugar onde é possível ouvir o som de água corrente, já o "Escudo de Luz" está num lugar onde você pode ouvir o som de gaivotas.

Para conseguir o tal "Elmo da Coragem" ande acompanhando o pequeno rio que corta a cidade. Você logo deverá encontrar uma escada que leva você para dentro do canal, junto ao filete de água (se tiver dificuldade em encontrar a escada, apenas rotacione a câmera; não será muito difícil percebê-la). Então desça pela escada e siga pelo canal até perto da ponte, onde você encontrará um ponto brilhante, que é o "Elmo da Coragem" (na realidade uma velha panela usada).

Como Gantz disse, o "Escudo de Luz" pode ser encontrado num lugar onde você pode ouvir gaivotas: o porto. Você pode chegar lá seguindo pela passagem nordeste da cidade (guie-se pela bússola e pelo mapa da cidade). No porto, você logo notará um ponto brilhando perto de uma das casas, que é o tão procurado "Escudo de Luz" (uma tampa de lixo).

Uma vez com os dois itens em mãos, leve-os para Gantz. Ele faz pouco caso do feito de Justin e sua amiga, dizendo que, apesar de você ter conseguido os três primeiros itens, ainda falto o mais difícil: a "Sagrada Espada da Alma". Gantz diz que tal espada se encontra em um baú dentro de sua casa, mas onde estará a chave que pode abri-lo?

Vá para a casa de Gantz e examine o baú. Sue sugere que pergunte para a mãe dele sobre a chave e, se você fizer isso mesmo, ela acaba entregando que Gantz deu

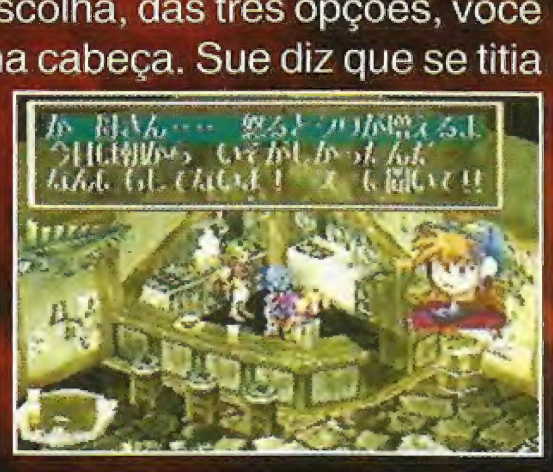
_-_-_-_-_-_-_MAPA DE PALM_-_-_-_-_-_-_

1	Restaurante da Lilly (Seagull Restaurant)
2	Casa da Sue
3	Bahl Museum of Antiquities
4	Underground Tavern
5	Blue Marlin Cafeteria
6	Parm Train Station
7	Casa de Gantz
8	Casa 1
9	Casa 2
10	Casa 3
11	Casa 5
12	Steam House
13	Shop
14	Lâmpadas da Rua
A	Elmo da Coragem
B	Tentz
C	Onde você deve pegar Tentz
D	Chave do Baú
E	Mary
F	Broach de Mary
G	Mãe de Mary

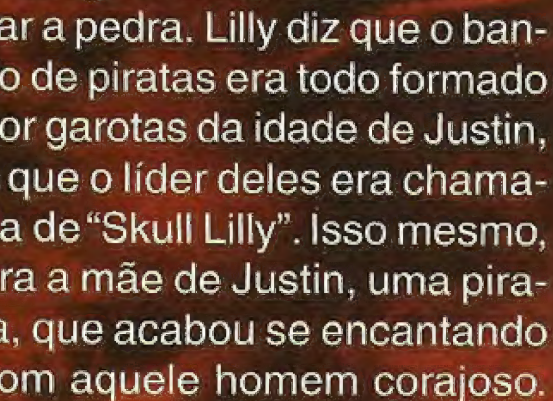
algo para Tentz durante o lanche, ela aposta que é a chave. Agora saia de volta para a cidade e procure por Tentz, o garoto de casaco rosa e gravata borboleta. Você poderá encontrá-lo próximo à taverna. Ele corre de Justin logo que o vê. Quando você chega perto, Tentz está chorando, dizendo que aconteceu algo muito grave. Escolha a segunda opção para dizer que não vai contar nada para Gantz e então ele vai explicar. Tentz estava com a chave mas deixou cair em algum lugar, agora está com medo de contar para o seu irmão. Ele diz ainda que ela deve ter caído em algum lugar em frente a taverna. Justin e Sue decidem ajudar o pobre garoto (que solução?). Nosso aventureiro se agacha para procurar a chave no chão. Você logo deverá encontrá-la. Por gratidão, Tentz resolve entregar a chave para você, contanto que você não diga nada para seu irmão. Agora entre na casa de Gantz e abra o baú para conseguir a "Sagrada Espada da Alma" (uma pequena espada de madeira), o quarto e último item pedido por Gantz. Agora leve-a para ele.

Ao chegar na ponte, você percebe que Gantz e sua gangue estão levando uma bela bronca de Greg por bloquearem a ponte. Sue diz que, como você não tem nada a ver com isso, você pode passar por ali tranqüilo. Mas quando Justin se aproxima, Greg pergunta se ele estava brincando com Gantz. Justin e Sue dizem que eles só estavam passando por ali, e Pooey confirma. Mas Gantz, não querendo se dar mal sozinho, entrega Justin, dizendo que eles estavam fazendo um desafio de caça-tesouros. Quando as coisas parecem ficar ruins para o lado dos dois, eles resolvem usar a velha fórmula: sebo nas canelas. Justin e Sue correm então para o Seagull Restaurant, o restaurante da mãe de Justin, Lilly, onde fica também a sua casa.

Ao entrar, fale com Lilly, que está do lado de dentro do balcão. A mãe de Justin fica furiosa e lhe dá uma bela panelada na cabeça por ele ter entrado sujo na cozinha. Depois Lilly pergunta o que Justin andou fazendo o resto do dia. Qualquer que seja a sua escolha, das três opções, você acaba levando uma pancada na cabeça. Sue diz que se titia Lilly continuar batendo na cabeça de Justin, ele pode acabar ficando realmente tonto. Lilly diz que a cabeça dele não pode ficar pior do que já é (he he). Depois de umas broncas rotineiras, Lilly convida Sue para jantar em sua casa com Justin (como sempre).



É hora de comer. Grandia traz uma inovação: você pode conversar com os outros personagens durante jantares para saber mais detalhes sobre a história ou a situação atual. Lilly diz que o curador do museu veio ao restaurante hoje e que pediu que ela avisasse a Justin para ir ao museu amanhã, para lhe retornar algo que ele vinha guardando para ele. Lilly lembra algo que o pai de Justin falava sobre uma pedra, que poderia ser uma Spirit Stone. Será que é isso que o curador do museu quer entregar a Justin? Sue pergunta sobre quando Lilly conheceu o pai de Justin. Ela diz que o conheceu a bordo de um navio, numa silenciosa noite de lua cheia (que romântico). Naquela noite, um bando de piratas invadiu o barco do pai de Justin, e o líder deles, notando a pedra que o homem carregava, empunhou sua espada e disse: "dê-me esta pedra!". O homem relutou, e o líder dos piratas, impressionado com a coragem dele, decidiu não levar a pedra. Lilly diz que o bando de piratas era todo formado por garotas da idade de Justin, e que o líder deles era chamada de "Skull Lilly". Isso mesmo, era a mãe de Justin, uma pirata, que acabou se encantando com aquele homem corajoso. Fim da janta, todos vão dormir.



Pela manhã, Sue vem acordar Justin para ir ao museu. Chegando ao Museu de Arqueologia do General Bahl, fale com a recepcionista. Ela diz que o curador o espera na sala de exibição. Vá encontrá-lo. O curador conversa com Justin sobre as lendas dos Enjools, dos Kouyokujin e sobre as Spirit Stones. Ele mostra a Justin uma imagem que acabara de montar, adquirida nas Domu Ruins pelo exército de Garlyle, no mundo novo de Elencia. O curador diz ainda que as lendas contam sobre uma cidade que flutua nos céus, uma nave que viaja para as estrelas. Justin fica encantado com todas estas lendas e mitos, e é então que o curador vai direto ao assunto, dizendo que o pai de Justin lhe entregou um artefato chamado Spirit Stone, e que ele deveria dar ao garoto. O curador diz que ainda não conseguiu comprovar a legitimidade do artefato, se ela é real-

mente uma Spirit Stone. O curador diz para você ir vê-lo em seu escritório depois de examinar a imagem restaurada. Cuidado para não derrubar nada... Xi, tarde demais, Justin derruba a estátua, mas consegue por tudo no lugar (bem, pelo menos uns 70%, mas a aparência não é tão ruim). Vá falar com o curador em seu escritório. Ele lhe entregará uma carta assinada por ele mesmo, que permite a você entrar nas Saruto Ruins enquanto o exército faz escavações. O curador conhece o espírito de aventura de Justin, e diz que ele pode até acabar comprovando a autenticidade da Spirit Stone nas ruínas.

Agora você já tem permissão para explorar as ruínas de Saruto, ao norte da cidade de Palm. Justin e Sue não hesitam.

SUMÁRIO:

Ao chegar nas ruínas, Justin e Sue encontram as subordinadas diretas de Mullen, o "Trio Terrível": Nana (16), a garota de longos cabelos purpúreos e líder do grupo; Mio (16), a garota de cabelos verdes e estrategista; e Saki (16), a garota de cabelos castanhos e expert em demolição. Elas têm grande satisfação em rasgar em picadinhos o passe do nosso herói, dizendo para ele sumir dali e prosseguindo arrogantemente para as profundezas das ruínas. Ignorando o aviso das garota, Justin corre atrás delas, dominado pela sua curiosidade. Finalmente chegando ao centro do misterioso complexo, o amuleto de Justin começa a brilhar, reagindo à estranha maquinaria no meio da sala. Repentinamente, uma imagem holográfica de um ser denominado Liete, pertencente à antiga civilização Enjool. Ela prossegue dizendo a Justin sobre a magnífica cidade de Alento, a cristalização das capacidades tecnológicas e mágicas dos Enjools. Uma cidade na qual humanos e "seres de luz" (as mulheres com asas que você vê durante a abertura) vivem lado-a-lado em harmonia. Justin então fica sabendo que ele tem uma das sete "Spirit Stone" que estão espalhadas pelo mundo de Grandia, e que ele deve buscar as seis restantes e impedir que "algo" destrua seu mundo, assim como Alento foi destruido no passado. Antes que Justin possa perguntar o que é este "algo", Liete desaparece, dizendo que ele deve ir para New Palm no continente vizinho. Depois de uma breve "conversa" com Mullen (que está MUITO interessado no que Justin descobriu), nossos heróis conseguem escapar vivos e retornar para casa. Missão cumprida, por enquanto.

_-_-_-_-_-_MAPA DE MARUNA PASS_-_-_-_-_-_

1	Herb
2	10 G
3	30 G
4	10 G
5	Army Club
6	Herb
B	Bird's Eye View
S	Save Point

SARUTO

Para chegar nas ruínas, saia da cidade de Palm e, no mapa, siga para Maruna Pass. Você deve atravessar esta pequena área com alguns itens e inimigos fáceis para chegar até as ruínas.

Chegando ao portão de entrada para as ruínas, os guardas tentam impedir a sua passagem. Então Justin mostra a carta assinada pelo curador. Eles verificam que a carta é legítima e, antes que os guardas possam perguntar "por que o curador mandaria duas crianças para cá?", Sue e Justin entram no acampamento dos soldados.

Ao se aproximar da entrada para as ruínas, você vê três oficiais discutindo sobre não se atrasar para a apresentação e como disciplinar seus soldados. Chegando perto

delas para entrar nas ruínas, você descobre que elas são Nana, Mio e Saki, o Trio Terrível (que mais parecem as Guerreiras Mágicas de Rayearth), do exército de Garlyle. Quando Justin diz querer entrar nas ruínas, elas acham muito suspeito. O garoto então mostra a elas a permissão do curador do museu. Elas confirmam a autenticidade. Mas o problema para elas é bem simples, basta uma pequena rasgadinha na carta do curador e você é um intruso ilegal, podendo ser preso, torturado e morto. Mio então diz para não exagerar tanto, afinal são apenas crianças, ela avisa-os para voltar para casa imediatamente. As três então entram nas ruínas. Como Justin quer mesmo é aventura, ele decide descobrir o que está por trás disso, e segue as três.

Escondidos, Justin e Sue assistem a uma reunião do exército de Garlyle. A Tenente Leen pede para que os esquadrões liderados por Nana, Saki e Mio se organizem para

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE SARUTO RUINS B1_-_-_-_-_-_-_

1	10 G
2	10 G
3	Rune Ring
4	10 G
5	30 G
6	30 G
7	30 G
8	Pika Pika Shoes
9	10 G
B	Bird's Eye View
S	Save Point

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE SARUTO RUINS B2_-_-_-_-_-_-_

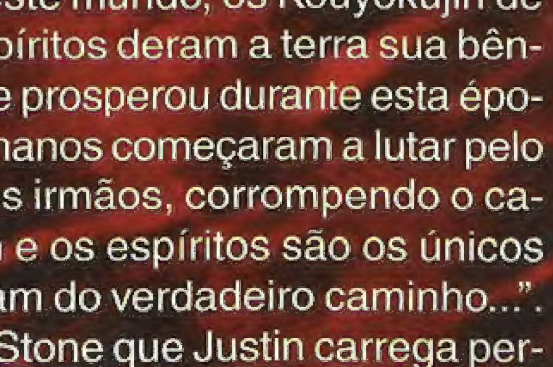
1	Ancient Armor
2	Dynamite
3	Engineer's Costume
4	30 G
5	Revival Medicine
6	30 G
B	Bird's Eye View
S	Save Point

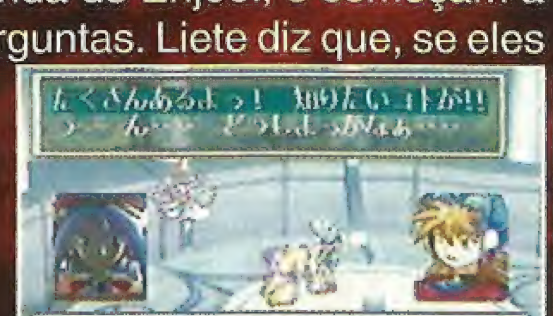
ouvir as instruções do Tenente Mullen. Mullen palestra para os soldados, dizendo que esta é a última missão, que é necessário conseguir a última peça restante, mesmo que seja difícil e que alguns soldados não retornem, pelo bem não só do exército de Garlyle, mas pela humanidade.

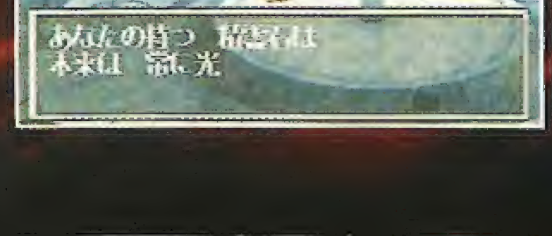
Depois que os soldados se separarem, como ordena a Tenente Leen, prossiga pelas ruínas de Saruto. Pegue todos os itens no B1 e B2, salve seu progresso no Save Point e então entre no Ancient Chamber.

Quando você chega em frente a uma imagem de pedra, a pedra de Justin começa a brilhar. Então a imagem se abre revelando uma passagem. Será que a pedra de Justin é realmente uma Spiritual Stone? Entrando pela passagem, você encontrará um corredor em Y. Seja lá qual o seu caminho, aperte o botão para que a sala no centro gire e você possa prosseguir. Dentro da sala, aperte o botão no chão até que o

caminho para norte se abra, dando passagem para uma outra sala. Neste outro corredor, uma série de estátuas abrem caminho para Justin, e parecem ser ativadas pela Spiritual Stone, abrindo uma última passagem. Lá dentro, você verá uma luz, e uma imagem vai se revelar para você, então o cenário muda para o espaço. A figura, que se apresenta como Liete, diz para você não se assustar. Ela confirma que a lenda Enjool é real e que a Spirit Stone é como um contrato feito entre os humanos e os espíritos. Liete então narra uma cena mostrada a você:



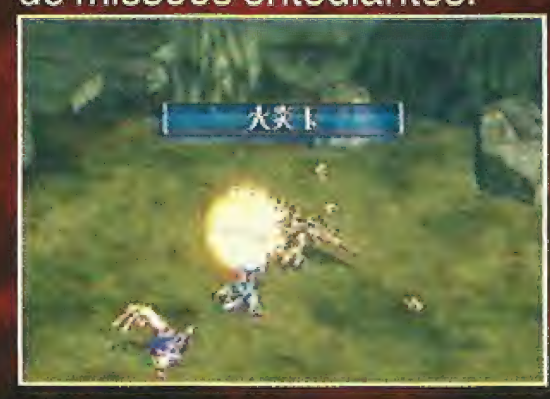




"Este é o mundo de Enjool. Neste mundo, os Kouyokujin de asas produziram a luz e os espíritos deram a terra sua bênção eterna. Toda a humanidade prosperou durante esta época, mas eventualmente os humanos começaram a lutar pelo poder e dominação sobre seus irmãos, corrompendo o caminho do bem. Os Kouyokujin e os espíritos são os únicos restantes que não se desviaram do verdadeiro caminho...". Liete diz ainda que a Spiritual Stone que Justin carrega pertencia aos Kouyokujin. Justin e Sue concluem que tudo aquilo parece se conectar com a Lenda de Enjool, e começam a ficar confusos, com muitas perguntas. Liete diz que, se eles buscam respostas, devem seguir para Alento, começando por uma viagem para uma terra distante a leste, seguindo o caminho do bem, deixando que a Spirit Stone guie-o, tornando-se um com a pedra e mantendo-a sempre consigo. Isso significa que você deve cruzar o mar e ir para o novo mundo, Elencia. Mas Justin fica em dúvida, e pergunta se Liete estará lá para dar novas instruções. Ela apenas some, dizendo que a radiação da pedra o guiará, e que ela espera eternamente por você.

Agora você já sabe que, pelo menos, a lenda e a Spirit Stone são verdadeiras. Justin decide fazer como Liete disse, afinal, isso está cheirando a grandes aventuras. Quando você tenta sair, Mullen o impede. O Tenente acha estranho você, e apenas você, ter encontrado este lugar e quer fazer algumas perguntas, dizendo que é bom nem tentar mentir, ou você pode se considerar morto. Primeiro ele vai perguntar o seu nome. Como ele já ouviu Sue dizendo o seu nome, responda com a segunda opção, ou ele vai ameaçar matar Sue. Depois Mullen pergunta se você abriu a passagem. Responda a verdade com a terceira opção, ou Mullen não hesitará em lhe fazer um pequeno corte com a espada. O Tenente já está ficando chateado, e faz a última pergunta: "o que você viu lá dentro?". Seja qual for sua resposta, Mullen parece já conhecer bastante sobre Liete, os espíritos e civilização Enjool. Como você já sabe demais, ele decide levá-lo para o exército de Garlyle e mantê-lo em segredo. Como Justin e Sue não querem ficar presos, eles enganam Mullen e conseguem fugir, girando a sala redonda, mas parece que o Tenente preparou uma surpresa para você: um pássaro de pedra.

Este é o primeiro chefe que você deverá enfrentar, mas não será muito difícil. Apenas derrote-o com ataques consecutivos em Combo e fuja de volta para Palm. Mullen parece estar contente. Ele diz que há muito tempo não se sentia tão feliz, afinal, um garoto conseguiu enganá-lo, e isso significa um desafio à altura para ele, tirando sua rotina de missões entediantes.



NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 25
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 26
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

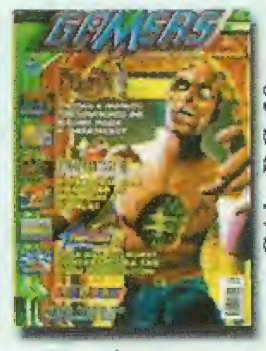
Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50



Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 25 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 26 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Capítulo 4
O Velho Cavaleiro

SUMÁRIO:

Sua próxima tarefa é obter um pouco de gim do bar local e levar de trem para um velho que mora perto da cidade. O velho agradece (tá, de forma um pouco rude), que então informa que a mina ao lado tem alguns tesouros esperando para serem pegos. O garoto novamente é dominado pelo espírito de aventura e prossegue para a mina, com Sue logo atrás. Depois de algumas batalhas, uma em especial com ogres, o tesouro é obtido e a mina começa a ruir, resultando em uma emocionante cena no melhor estilo "carrinho de trem de Indiana Jones". O velho homem então revela ser um antigo amigo do pai de Justin, e convence o garoto a seguir os passos de seu pai, dando um passe de balsa para New Palm para ajudar no progresso. Dando um adeus ao velho, nossos heróis retornam (novamente) para a velha e boa Palm.

Ponto de Dúvida Comum: obter a chave para o taverna pode ser muito difícil. Primeiro, vá para o porto e fale com o marinheiro forte. Agora siga para a taverna e fale com a mulher recepcionista do lado de fora, na entrada. Então, vá para o porto de Palm e fale com um marinheiro que não estava lá antes (com chapéu azul). Retorne para a recepcionista e fale com ela novamente.

PALM

Chegando em Palm, siga para o Seagull Restaurant. Justin sabe que a única forma de chegar ao novo continente é de barco, mas Sue pergunta como se faz para embarcar no navio. Justin não sabe e decide ir perguntar para a sua mãe. Fale com Lilly e escolha a segunda opção para jantar (afinal, este foi um dia puxado e você deve estar com fome). Durante a janta, Lilly diz que, como ela tinha um navio pirata, ela nunca teve este tipo de problema, então é melhor você perguntar para alguém no porto. Quando Lilly pergunta onde eles andaram durante o dia, Justin diz que estava fazendo "pesquisas científicas" nas ruínas de Saruto. Lilly dá risada, e lembra que o curador a visitou hoje e que falou coisas boas sobre ele. Justin conclui então que o curador já deve tê-lo desculpado pela estátua quebrada. Sua mãe fica furiosa por ele fazer só coisas erradas. Sue então pergunta qual é o continente maior: o novo continente de Elencia, ou o continente em que está Palm, Messina. Lilly fala que ninguém sabe ao certo, mas dizem que não há nada depois do Fim do Mundo. Justin acha difícil o mundo acabar em certo ponto, e quer descobrir o que existe do outro lado do Fim do Mundo. Acabou a comida, é hora de dormir.

Pela manhã seguinte, siga para o porto para saber o que fazer para embarcar em um navio para Elencia, como

recomendou Lilly. Lá, fale com o marinheiro fortão, que diz que, a menos que você seja um militar ou algo assim, você precisa de um passe para embarcar em um navio, ou será um passageiro clandestino e deverá ser jogado no mar, como manda a Lei do Oceano. Como conseguir um passe? O marinheiro diz que é mais fácil conseguir de alguém que já possui um. Ele se lembra de ter visto um passe velho na taverna, estava com alguém que mostrava-o para os outros enquanto falava sobre suas aventuras. O marinheiro diz achar que o nome da pessoa que estava com o passe na taverna é Jin.

Agora siga para a taverna (o local onde você ajudou Tentz a encontrar a chave de Gantz). Lá você encontrará uma mulher. Ao pedir para entrar para falar com um homem, a mulher diz que Justin não pode entrar por ainda ser criança, afinal é uma taverna. Ela diz ainda que uma pessoa saiu com tanta pressa que acabou levando as chaves da taverna. Justin se oferece para ajudar a encontrar a chave, e a mulher promete que se ele encontrar, ela abrirá uma exceção e o deixará entrar na taverna.

Agora siga para o porto e fale com um cara de chapéu azul. O cara fala que teve de lavar louças hoje, que o pagamento é bom, mas é realmente cansativo e acaba com as mãos. Sue conclui que é a pessoa de quem a mulher da taverna estava falando. Justin pergunta se ele está com as chaves da taverna. O cara lhe entrega as chaves e pede para você dizer a mamãe (a mulher da taverna) que ele vai descansar um pouco. Entregue então a chave para ela e então a mulher diz que você deve voltar mais tarde, pois ela ainda tem que preparar a taverna para abrir.

Enquanto isso... Dentro da nave do exército de Garlyle, Bahl, muito impaciente, pergunta se Mullen obteve sucesso

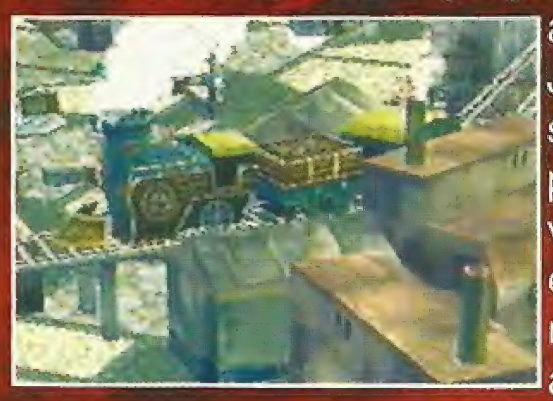
em sua missão. O Tenente pede desculpas ao seu pai por não ter preenchido suas expectativas, pois teve que lidar com contratempos inesperados, e está preparado para suportar a punição. Bahl diz que não há punição, se Mullen não cumpriu a missão, então ninguém mais cumpriria. Bahl ordena que a nave parta e que Mullen se prepare para a próxima operação. Conversando com Leen, Mullen se lembra dos empecilhos que teve com o garoto, Justin, em Saruto, e dá risadas. Leen estranha o comportamento de seu superior, mas ele explica que isso levantou o seu astral, pois ajudou a animar o que seria apenas uma missão de rotina. Mullen indica o novo destino: o novo mundo, Elencia.

Mais tarde, de volta para Palm... Sue está empolgada para conhecer Jin. Que tipo de aventureiro ele será? Siga para a taverna, já é noite e o estabelecimento deve estar aberto. Como você já tem a permissão da mulher, ninguém vai achar ruim que você entre. Vá falar com a dona da taverna no balcão. Ela é Rulia e você descobre que ela é a mulher que você ajudou pela manhã. Rulia diz que Jin não veio hoje, mas você pode falar com um dos fregueses, o homem no canto costuma ouvir as histórias de Jin. Vá e fale com este homem. Ele diz que Jin é o homem que vem lá das montanhas de Reku para contar histórias sobre suas aventuras passadas, mas como não há lugar para aventureiros atualmente, tudo o que ele faz é sentar na taverna e contar sobre os bons e velhos dias para todos os bêbados ali, e quando ele não está na taverna, fica isolado em sua casa nas velhas minas abandonadas de Reku. Quando você tenta sair da taverna, Sue percebe que Pooey engoliu alguns amendoins e pede desculpas para Rulia. Ela diz que não pode deixar isso barato, mas você pode pagar com um favor: Jin esqueceu sua carteira quando veio à taverna pela última vez, e Rulia quer que você leve-a para ele. Como Justin já estava mesmo decidido a ir para lá, ele aceita prontamente a tarefa.

Agora retorne para o Seagull Restaurant, pois já está ficando tarde, e Pooey deve estar com muita fome. Ao chegar lá, BONK, Justin leva uma panelada na cabeça. Ele não arranjou nenhuma encrenca hoje, mas chegou em casa muito tarde e sua mãe ficou preocupada, pois isso não é hora de um garoto chegar em casa. Depois da bronca, hora da janta.

Durante o jantar, Lilly concorda que Justin vá para as minas de Reku procurar por Jin, já que discordar não adiantaria mesmo. Mas ela impõe uma condição: já que ele vai acompanhado, que ele proteja Sue.

Pela manhã, siga para a estação de trem de Palm, pois você só pode chegar às minas de Reku de trem. Fale com o bilheteiro e Justin dirá que precisa ir às minas para entregar a carteira de um cara chamado Jin. Já que é por uma boa causa, o bilheteiro diz que hoje as passagens são por sua conta, você pode viajar de graça. E então o trem parte para as minas de Reku, para mais uma aventura.



REKU

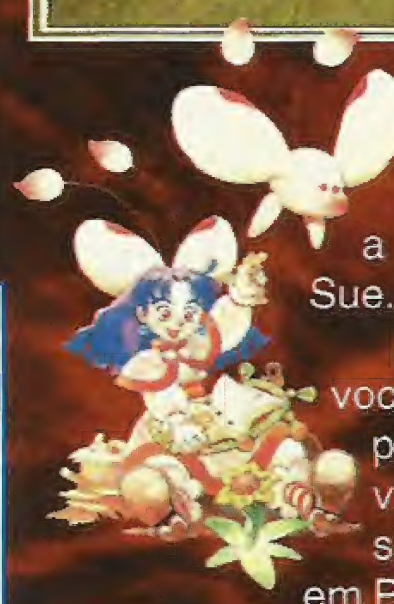
Quando você chega nos arredores das minas, Justin e Sue desembarcam e o trem parte. Entre na casa ali perto. Parece que Jin saiu e deixou a casa aberta, então Justin decide apenas deixar sua carteira sobre a mesa, mas neste momento aparece um velho, Jin. Ele pensa que os dois são ladrões que querem levar sua carteira. Justin logo nega e vai perguntando sobre o passe, mas Sue imediatamente alerta que ele não vai entender, que Justin deve falar sobre a carteira. Jin começa a falar umas baboseiras, que ainda não há uma pequena ferrugem em sua armadura, que ele vai colocar os dois em forma e afastá-los do lado negro (quem ele pensa que é? Obi-Wan?). Justin diz que veio para lhe pedir um favor, e então conta toda a sua história e porque ele precisa de um passe. Jin diz que vai dar o passe, mas não de graça, ele oferece uma tarefa para você: uma porção de monstros entraram nas minas abandonadas de Reku e estão fazendo um barulho tremendo, impedindo que Jin durma sossegado; então ele propõe que você acabe com os monstros em troca do passe, provando que você

_-_-_-_-_-_MAPA DE REKU MINE 1_-_-_-_-_-_

1	Grenade
2	Gumuna Shoes
3	20 G
4	Herb
5	Grenade
6	60 G
7	20 G
8	20 G
9	Working Overalls
B	Bird's Eye View

é um verdadeiro aventureiro. Quando ele lhe der opções, escolha a primeira para entrar nas minas, a segunda para esperar um pouco mais ou a terceira para salvar o seu progresso.

Agora apenas siga pelos dois níveis das minas derrotando os inimigos que encontrar e pegando todos os itens possíveis. Siga os nossos mapas para facilitar a sua tarefa. Quando chegar à sala com os chefes, destrua primeiro os servos do Orc King para depois concentrar seus ataques no chefão. Vencendo a batalha, a caverna começa a ruir e nossos heróis saem correndo. Jin, que veio seguindo-os de perto, aparece para ajudar, e todos escapam da mina em uma emocionante corrida pelos trilhos.



Depois da escapada, Jin entrega o passe para Justin e lhe dá recomendações de que ele nunca perca as esperanças no novo continente de Elencia. Justin promete voltar um dia para contar a Jin sobre lugares que ele nunca visitou. Quando eles estão se despedindo, o velho ainda diz que esta viagem é apenas para Justin, recomendando que ele não leve a pequena Sue.

Agora que você já tem o passe, é só voltar para a sua casa, em Palm.

_-_-_-_-_-_MAPA DE REKU MINE 2_-_-_-_-_-_

1	60 G
2	Hand Grenade
3	Orc Shield
4	Medical Ointment
5	20 G
6	Sledgehammer
7	20 G
8	Hand Axe
9	60 G
10	Gloom Helm
11	Blunt Sword
12	20 G
A	Action Point
B	Bird's Eye View
S	Save Point

Capítulo 5
A Longa Despedida

SUMÁRIO:

Há uma cena bastante emocionante em que Justin diz a Sue que ela não pode ir junto com ele desta vez, já que ele ficará fora por um longo tempo e sabe que a jornada será cheia de perigos. No típico estilo de oito anos de idade, ela fica revoltada e dá uma bela pancada no pé de Justin. Com seu ego (e perna) contundido, Justin retorna para casa para um último jantar com sua mãe. Após esta calorosa seqüência, vem outro momento emocionante, no qual Justin conversa com o retrato de seu pai, dizendo que ele vai deixá-lo orgulhoso e tornar-se um aventureiro ainda maior do que ele foi. Ele então pendura o seu próprio retrato na parede, simbolizando a sua passagem para a fase adulta (ou algo assim!!), e prossegue para a área do porto de Palm, finalmente pronto para dar à sua terra-natal adeus. Depois de escrever em seu diário de viagem por um tempo, ele embarca na balsa, que começa a navegar sob a luz da alvorada da manhã (com música de despedida e tudo). Assim, a verdadeira aventura começa!

PALM

Logo na estação de trem, Sue percebe que Justin tem andado calado, e fica imaginando como deve ser o novo continente. Quando saem da estação, Justin revela que, daqui por diante, não há mais brincadeiras e jogos, que ele não pode levar consigo uma criança. Sue já fica com cara de choro, ela se revolta por Justin ter prometido que, não importasse o que acontecesse, eles ficariam juntos, e então nega que é uma criança e que se não fosse por ela Justin nem teria conseguido o passe. Ela completa dizendo que não conhece mais Justin, que ele pode continuar e morrer que ela nem se importa, então sai correndo. Justin promete que, quando ele voltar, eles podem sair em aventuras novamente e blá, blá, blá. Sue volta e mostra um pouco de sua compreensão a

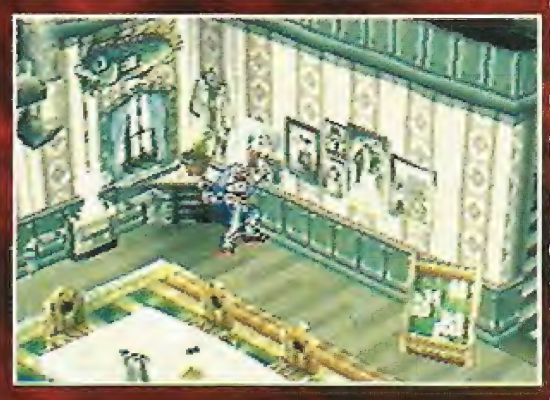
Justin: uma pancada voraz na canela!

Em direção ao Seagull Restaurant, Justin encontra Gantz, que acaba de ter visto Sue correndo e chorando. Gantz diz que agora parece que ele finalmente terá a chance de ser o marido de Sue, mas Justin, ao contrário do esperado (propor um desafio de imediato), apenas diz para ele cuidar bem da garota, e Gantz fica sem entender nada. Chegando ao restaurante, Lilly diz que o jantar já está pronto, e estranha o fato de Sue não estar acompanhando Justin.

Durante o jantar, Justin diz que esta é a comida mais deliciosa que ele já comeu em toda a sua vida (e olha que é a mesma, feita do mesmo jeito, que Lilly lhe prepara todos os dias). Ele então pergunta para a sua mãe onde ela guarda todas as suas fotos, em especial uma de quando ele era pequeno, brandindo uma espada. Ela estranha a pergunta, mas muda de assunto, dizendo que o barco vai partir amanhã. Justin tenta dizer para sua mãe o que ele está para fazer, mas não consegue.

No dia seguinte, bem de manhãzinha (o sol nem bem raiou), Justin fica em frente ao quadro de fotos de sua casa, e conversa com o retrato de seu pai.

"Me desculpe pai... desculpe por eu não ter contado à mamãe que eu estava partindo. É que eu quero ir para o novo continente, para ser igual a você e o vovô. Eu quero ter todos os tipos de aventuras e viajar ao redor do mundo. Finalmente eu serei um aventureiro... assim como você... e tudo graças à esta pedra que você me deu! Graças a isso, agora eu sei que a antiga civilização Enjool está em Elencia. Eu fico imaginando se você se sentia assim na alvorada de suas aventuras... Eu fico imaginando se um dia eu serei como você... Você era tão forte e bravo. Um verdadeiro aventureiro... Wow, isto com certeza não é a minha cara, hein? Ei papai, eu vou pendurar o meu retrato bem aqui para que todos possam vê-lo. Eu voltarei para contar a todo mundo sobre minhas aventuras. Tchau, mamãe! (pendura a foto) Bem, então, eu estou indo."



Saindo de sua casa, vá até o museu e fale com o curador. Justin confessa ter quebrado a

estátua Kouyokujin, e o curador o desculpa por ter sido honesto, mas estranha por ele estar de pé tão cedo. Justin conta sobre a viagem que está prestes a fazer, e então o curador lhe dá dois conselhos: fazer as coisas que gosta de fazer e escrever para sua mãe sempre. Os dois se despedem.

No porto, Justin mostra o passe para o marinheiro, e ele diz que, uma vez passando pelo portão, você não poderá voltar. Escolha a segunda opção para prosseguir. Quando Justin vai entrar no barco, um marinheiro alerta que algo está caindo do bolso dele. Justin vê o que é e descobre que é uma carta de sua mãe:

"Para: Presidente da Sociedade dos Aventureiros, Sr. Gaus.
De: Skull Lilly
NÃO leia JUSTIN!!!

Aqui está esta criança que nunca foi de nenhuma ajuda para seus pais e nunca fez nada além de brincar por aí a cada dia, fingindo ser um aventureiro. Ele sempre chega com cortes e contusões não importa o quanto eu tenha batido em sua cabeça. Esta criança má é o meu filho.

Eu ainda me lembro o quanto ele chorou no dia em que percebeu que jamais veria seu pai novamente. Desde aquele dia, ele sempre quis se tornar um aventureiro. De qualquer forma, o nome deste aventureiro é Justin. Ele é um pouco doce demais e algumas vezes é também cabeça de vento. Contudo, ele agora finalmente começou a andar com seu próprio par de pés. Ele está realmente determinado a trabalhar duro para seguir seu sonho, mas ele ainda não pode fazer trabalhos manuais. É por isso que eu estou implorando que você tome conta dele. Esta criança é meu filho, Sr. Gaus. Por favor ajude-o a alcançar o seu sonho."

Justin percebe que sua mãe sabia de sua viagem o tempo todo, e então continua a ler a carta.

"Ei Justin! Conhecendo você, provavelmente você está lendo esta carta sem a minha permissão! Eu sempre esperei que você amadurecesse cedo ou tarde, pelo menos um pouco, mas parece que você não mudou nadinha. Jamais se esqueça de tomar conta de seu corpo. Seu pai costumava dizer: 'O maior recurso de um aventureiro é ter um corpo saudável'. E mais uma última coisa... esteja onde estiver, sempre mantenha o pensamento de seu sonho. Tenha uma boa viagem, Justin."

Depois de ler esta comovente mensagem sobre o garoto inútil e atrapalhado para o dirigente da Sociedade dos

Aventureiros de New Palm, o barco parte, com a imensidão do oceano à sua frente, deixando para trás muitas saudades.

Capítulo 6
Vida à Bordo e o Navio Fantasma

SUMÁRIO:

Inicialmente, a viagem de balsa é bem monótona e chata, até que um clandestino é descoberto! Percebendo de relance uma criatura que parece Pooey dentro do navio, Justin corre para o convés e descobre que Sue foi encontrada se escondendo em um barril. Depois de expressar o seu desgosto com esta nova companhia de viagem, Justin é "promovido" a faxineiro do navio pelo capitão (para compensar pela "viagem grátis" de Sue). Depois de muitos dias de esfregação de convés, os dois conhecem sua mais nova companheira de viagem, a beleza de 15 anos, Fiena (que é bem popular entres os marinheiros). Você descobre que o destino de Fiena é o mesmo de Justin e Sue: New Palm. Um incidente com um navio fantasma ocorre, e o corajoso trio salva o dia num piscar de olhos, permitindo que a balsa finalmente chegue ao final desta jornada insanamente longa. Se emocionando em finalmente colocar os pés em terra firme, Justin dá os primeiros passos neste novo e excitante continente...

Ponto de Dúvida Comum: avançar no navio pode ser desagradável se você não souber para onde ir. Suba para o convés e jogue o "game de esfregação". Volte para os aposentos da tripulação e fale com o cara que salva o seu progresso. Uma opção permitindo que você durma vai aparecer. Selecione-a e você vai acordar na manhã seguinte. Repita este procedimento até que a próxima seqüência de eventos ocorra.

A Bordo da Balsa

Justin é muito bem tratado com um bom passageiro

no navio, e curte cada parte dele. Sinta-se a vontade para explorar todas as partes dele, visitando a casa de máquinas, por exemplo.

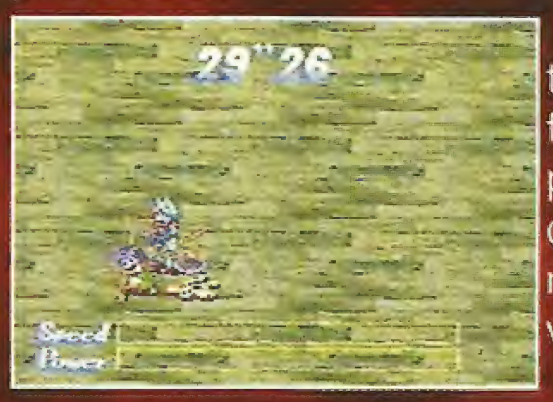
Conversando com as pessoas, Justin fica sabendo de um rumor de que há uma pequena garota a bordo. Ao tentar voltar para o convés, Justin nota que Pooey está no navio, e corre escada acima para ver o que está acontecendo, já imaginando o que o espera.

Ao chegar no convés, Justin vê o que já esperava. Sue foi descoberta em um barril e diz que está procurando por Justin. Quando ele se aproxima, a garotinha diz que Palm ficaria tão chata sem ele que ele decidiu vir junto, e além disso, o que ele poderia fazer sem ela? O capitão diz que a Lei do Oceano foi quebrada e que, apesar de ela ser uma criança, ele deve aplicar a punição: jogá-la ao mar, ou os espíritos ficarão furiosos. O capitão ouve Sue dizer que Justin é um aventureiro e, já que os aventureiros são tão parecidos com os marinheiros, os espíritos não devem punir se a garota não for jogada ao mar. O capitão diz que a única maneira de salvar a garota é fazendo parte da tripulação, assim você não é passageiro, e portanto não é clandestino. Sua única opção é se juntar à tripulação e trabalhar até a chegada em New Palm, então escolha a segunda opção para isso. Você então é levado para os aposentos da tripulação para dormir. No próximo dia você começa a trabalhar.

2º dia a bordo: depois de uma dura noite de sono, fale com o marinheiro ao lado de sua "cama". Ele diz que seu trabalho como aprendiz de marinheiro começa pelo convés, e lá você receberá instruções adicionais. Ele lhe entrega ainda a chave para as cabines privadas, pois se os passageiros quiserem alguma coisa, você poderá servi-los.

Você pode fazer uma porção de serviços secundários visitando as cabines dos passageiros, como limpar vasos, distrai-los e coisas do gênero. Mas sua verdadeira tarefa é mais para cima.

Vá até o convés e fale com o cara de chapéu roxo. Ele diz que todos os iniciantes devem fazer o trabalho de esfregar o convés. Fale com ele quando estiver pronto e escolha a segunda opção para jogar o mini-game de limpar o convés. O segredo é manter o botão apertado até que a barra de baixo fique quase no máximo, sem estourar, e então ficar soltando e segurando o botão para que a velocidade não caia muito e também não estoure. Acabando, desça para o quarto da tripulação e fale com o cara para dormir.



3º dia a bordo: Sue acorda toda dolorida, por isso Justin vai fazer todo os trabalho pesado por ela (como sempre, na verdade). Suba e fale com o cara novamente para lavar o convés.

Desça até o quarto dos marinheiros e fale com o cara. Ele está limpando um dispositivo que emite luz, dizendo que serve para sinalizar entre navios quando um passageiro está para embarcar e o outro pronto para recebe-lo. O marinheiro ainda diz que o novo passageiro é o maior aventureiro de New Palm, o que já empolga Justin logo de cara. Ele vai embarcar amanhã.

Durante a noite Sue e Justin conversam sobre este tal aventureiro. Justin acha que ele deve ser um brutamontes com músculos superdesenvolvidos por todo o corpo e diz que vai fazer uma porção de perguntas para ele, como os seus segredos para escapar de armadilhas, o ponto fraco de monstros perigosos. Parece que o garoto nem vai conseguir dormir.

4º dia a bordo: Justin parece bem cansado, mas quando Sue diz que o aventureiro de New Palm está para embarcar, ele levanta num piscar de olhos.

Ao subir para o convés ele finalmente encontra o aven-

tureiro que acabou de embarcar... e descobre que ele é uma garota (e gosta da idéia). Ele pede que o capitão os apresente. Então Sue e Justin conhecem Fiena, que é recebida com grande alegria por todos no navio. Justin fica admirado com a garota, pela sua popularidade e beleza, mas ele tem que se limitar a sua posição de aprendiz de marinheiro.

5º dia a bordo: quando você sobe para o convés para mais um dia de limpeza até a exaustão, você descobre que o chão está brilhando. Fiena já fez o trabalho duro, e continua formosa e bela, cumprimentando os dois que acabaram de acordar. Ela diz que deste jeito Justin nunca será um verdadeiro marinheiro, mas ele diz que realmente não é um, apenas é um aventureiro disfarçado de marinheiro. Então ele explica toda a história de como veio parar nesta situação. Justin então pede para Fiena contar um pouco sobre si mesma. Com a primeira opção ela fala brevemente sobre suas aventuras. Com a segunda ela fala sobre as aventuras no novo continente e a Sociedade dos Aventureiros. E com a terceira ela conta um pouco sobre sua terra-natal, New Palm, e diz que morava com sua irmã, mas hoje estão separadas.

Fiena nota então uma mudança no vento e nas gaivotas, e tem um mal pressentimento. Ela diz para você voltar a sua cabine e se despede.

Como Justin é um tanto teimoso, e tem um espírito de aventura incomparável, ele decide descobrir o que está se passando. Vá para a cabine do capitão. Fiena reporta ao capitão que a maré está turbulenta, houve uma mudança nos ventos e estranhas nuvens começam a se formar. Quando Justin aparece, ela diz que não há nada, para ele voltar para o seu quarto e relaxar. O capitão

teme que seja o lendário navio fantasma, mas Fiena não crê nisto, ela diz para reunir a tripulação o mais rápido possível. Quando ela nota que Justin ainda não saiu, Fiena diz para ele voltar ao seu quarto e, quando os dois começam a discutir, um marinheiro entra desesperado chamando-os para fora.

Ao ir para o convés, você descobre que o capitão estava certo, o lendário navio fantasma se aproxima, e com isso o motor da balsa pára repentinamente. Fiena decide investigar o que há com este tal navio fantasma, mas os marinheiros estão todos morrendo de medo. Ela pergunta quem vai verificar o navio fantasma com ela, e entre todos os homens à bordo, ninguém menos que Justin se oferece. Fiena se recusa e insiste que o garoto deve ficar no barco, pois é muito perigoso. Como Justin é muito insistente e vê nisso uma grande aventura, a garota acaba cedendo. Os marinheiros então arrumam um jeito de alcançar o navio fantasma e os três embarcam para uma checagem.

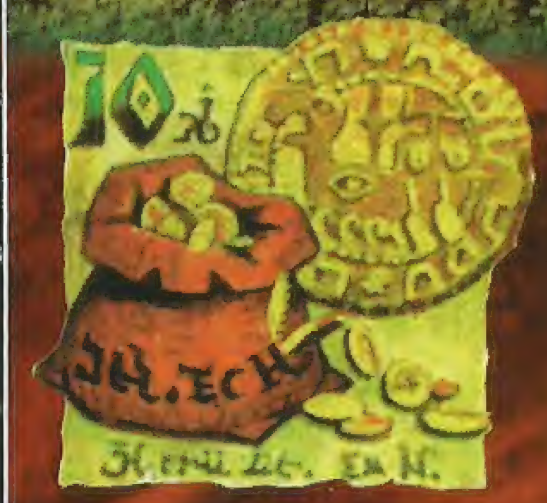
O navio fantasma é uma dungeon bem complexa, com

MAPA DE GHOST SHIP - HOLD

1	30 G
2	30 G
3	Herb
B	Bird's Eye View

MAPA DE GHOST SHIP - CARGO

1 ..... 30 G
2 ..... 30 G



MAPA DE GHOST SHIP - HELM

1 ..... 30 G

MAPA DE GHOST SHIP - LOW DECK

1 ..... Medical Ointment
2 ..... Wind Charm
3 ..... 90 G

MAPA DE GHOST SHIP - MID DECK

1 ..... 30 G
2 ..... Medical Ointment
3 ..... Pirate's Hat

muitas salas e perigos esperando por você. Claro que há tesouros para compensar. Justin está bem empolgado para explorar o navio, enquanto Fiena permanece cética quanto à existência dos fantasmas. Vá descendo para os níveis inferiores do navio, enfrentando os inimigos e resolvendo alguns puzzles.

Ao chegar na sala do capitão, você encontra o diário de bordo. Parece que o navio foi invadido por um monstro e toda a tripulação foi dizimada. O causador disso se revela e então você terá de enfrentá-lo.

O chefe com tentáculos é bem fácil. Primeiro, concentre-se em destruir seus tentáculos. Com Fiena, use a magia Burn (ou a de nível 2 Burn Flame, se você já tiver ganho) no chefe, que atingirá os três alvos. Com Justin use o V-Slash nos tentáculos e com Sue procure curar os personagens e também atacar algumas vezes. O chefe pode puxar os três personagens e usar magias que acertam todos, então evite deixar os seus personagens em grupos, usando o Evade.

Quando a besta é destruida, o navio fantasma começa a afundar. Nossos heróis conseguem chegar ao convés rapidamente e, no último momento, a experiente aventureira Fiena arruma um jeito de voltar para a balsa.

Ao embarcar de volta, a tripulação comemora, o motor volta a funcionar e Fiena reconhece que a ajuda de Justin e Sue foi indispensável, dando uma nota 100 para os dois. O navio prossegue para o novo continente. Desça para o quarto e durma, este foi um longo dia.

MAPA DE GHOST SHIP - HALL

1 ..... 90 G
2 ..... Ressurection Pill
3 ..... Admiral's Sword

6º dia a bordo: Sue acorda Justin como de costume. Quando os dois sobem para fazer o trabalho diário, o oficial diz que eles estão dispensados. Como eles não entendem, o homem diz que o barco já está chegando em New Palm. Os dois então correm para a proa do navio e contemplam a grande cidade. Fiena chega e cumprimenta os dois, apresentando a nova cidade e dando as boas vindas, dizendo que aqui, seus sonhos se tornarão realidade. Quando estiver pronto para desembarcar, fale com o capitão duas vezes e depois com Fiena. Você está pronto para pôr os pés em terra firme e começar suas aventuras no novo continente de Elencia.

Capítulo 7
Fiena Com Problemas

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE NEW PALM_-_-_-_-_-_-_

1	Igreja de New Palm
2	Catacumbas da Igreja
3	Sociedade dos Aventureiros
4	Pakon's Bar
5	Pawm Shop
6	City Hall
7	Casa de Kururu
8	Shop

SUMÁRIO:

A próxima seqüência de eventos é bem "água-com-açúcar", envolvendo o pretendente desagradável de Fiena, o cara mais rico de New Palm. Ao chegar na nova cidade, cada um vai para um canto tratar de seus assuntos, e assim Justin e Sue se despedem de Fiena. Justin descobre o local da casa de Fiena e decide fazer uma visita improvisada, já que seus hormônios estão lentamente dominando-o. Sem achar ninguém em casa, ele decide dar uma olhadinha de perto em algumas indefesas roupas íntimas que estão penduradas inocentemente em um varal. Isso resulta em um momento bem embaraçante quando Fiena retorna e acha suas calcinhas sendo reviradas, e todos dão sorrisos sem-graça. As festividades são interrompidas pelo já mencionado pretendente de Fiena, que chegou para pedir sua querida em casamento. Fiena, sempre pensando mais rápido, responde que ela não pode se casar com ele, já que ela está comprometida com Justin (o que é, obviamente, uma mentira). Nem um pouco intimidado com coisa tão insignificante, o Sr. Feio chama seu colega mestre de artes marciais, que prontamente esmaga Justin com um simples golpe. Ao se recobrar, Justin (sempre com Sue em sua cola) corre de volta para New Palm para prevenir que Fiena se torne a "Sra. Asquerosa". Depois de fazer uma entrada dramática, Justin se vinga do kickboxer e liberta Fiena de suas ligações, permitindo que ela fale sua parte e retorne à "vida normal". Então ela informa ao nosso herói que ela sabe a localização da segunda ruína Enjool, e se junta ao grupo para guiá-los.

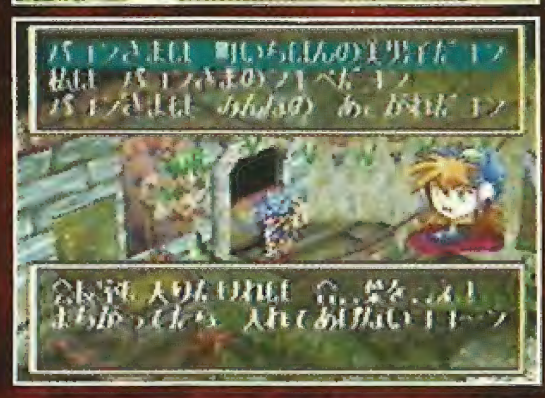
Ponto de Dúvida Comum: para dar seqüência a esta corrente de eventos, você precisa examinar o varal de roupas de Fiena, pendurado em sua casa. Difícil, hein?

New Palm

Ao chegar em New Palm, Sue e Justin são os primeiros a desembarcar, de tão empolgados que estão. Fiena chega e Justin diz que deve visitar a Sociedade dos Aventureiros, por causa da carta de sua mãe. Fiena fica meio embaraçada, e diz que ela deve ir para sua casa, no final de Meryl Mountain Pass, nos arredores de New Palm.

Ao se despedirem, Fiena faz o cumprimento dos aventureiros com Justin, dizendo que agora ele provou ser um verdadeiro aventureiro.

Indo para o balcão de informações, ainda na área portuária, a balconista informa que a Sociedade dos Aventureiros fica na parte central da cidade. Agora vá para a cidade e entre no Pakon's Bar (a construção toda decorada). Justin conversa com a recepcionista, e ela diz que ele pode se associar e tornar-se um aventureiro cadastrado (assim ele pode ganhar um mapa do continente de Elencia, com a localização das ruínas de Domu), bastando visitar a sala logo atrás. Quando você tenta entrar na sala, o cara pede uma senha. Se você falar com a balconista, ela lhe dirá a senha (que fácil!), que é "Eu sou o servo do grande Pakon, oh!".



GAMERS BOOK

Números Atrasados

Cód.: GB 01
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 03
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 04
Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 03 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 04 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Vá até a porta e responda a segunda opção, que é a senha correta, então você poderá entrar.

Fale com o homem atrás da mesa e você descobre que ele é o novo líder da Sociedade dos Aventureiros, Pakon. Ele diz que o antigo chefe, Gaus, seu pai, morreu há muito, muito tempo. Justin mostra a carta que sua mãe endereçou à Gaus para Pakon, mas ele ignora e diz que você não pode se tornar um membro assim tão fácil. Sue e Justin percebem que Pakon tem uma foto de Fiena com um coração rosa em sua mesa, e ele diz que adora Fiena, a mais bela aventureira associada e que vai se casar com ela em breve. Quando Justin pergunta como Fiena pode se casar com um cara tão estranho, Pakon se revolta e diz que ele não vai permitir que o garoto entre para a sociedade. Depois de uma pequena discussão, Justin sai, dizendo que não precisa entrar nesta sociedade idiota. Sue e Justin duvidam que Fiena realmente queira se casar com Pakon, e decidem investigar, afinal, Fiena pode também lhe dar um mapa. Sue se lembra que a casa dela fica no final de Meryl Mountain Pass.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MERYL MOUNTAIN PASS_-_-_-_-_-_-_

1	120 G
2	40 G
3	40 G
4	40 G
5	Snake Piercer
6	Mana Egg
7	40 G
B	Bird's Eye View

Casa de Fiena

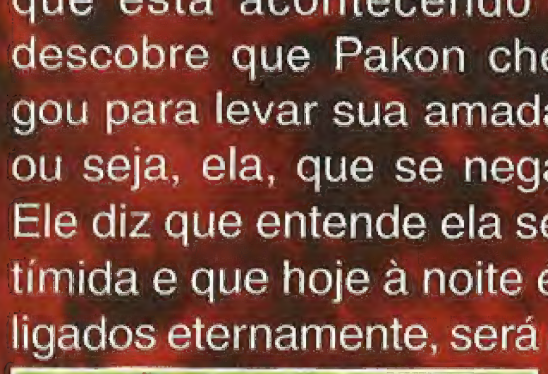
Saia da cidade de New Palm e siga para a Meryl Mountain Pass, que fica nos arredores da cidade. Pegue todos os itens nesta parte (tem até um Mana Egg), mate bastante inimigos para ganhar alguns níveis e evoluir um pouco, e então siga para oeste, para a casa de Fiena.

Você chega numa área de pasto com um vento constante. Logo a casa de Fiena aparece: uma barraca muito bem arrumada. Entrando na casa, os dois percebem que Fiena não está. Sue dá uma olhada no varal e chama a atenção de Justin, que "acidentalmente" toca na calcinha de Fiena. Neste momento ela chega e vai cumprimentando os dois, mas de repente percebe o que Justin está segurando. Sue pergunta por que os dois estão tão avermelhados e Fiena muda de assunto, dizendo que os dois devem estar com fome e que é hora de comer alguma coisa.

Depois da comida, Justin e Sue ficam impressionados com as habilidades culinárias de Fiena, e o garoto pergunta se ela mora ali sozinha, se ela não se sente solitária às vezes. Fiena responde que costuma se sentir solitária, mas que não vai mais se ele ficar em sua casa com ela. Você então pode responder que não, pois está para sair em aventuras (a primeira opção), ou que quer ficar (a segunda opção). Seja qual for sua resposta, ela diz que só estava brincando (que pena) e pergunta se você quer perguntar alguma coisa. Com a primeira opção, você pede um mapa de Elencia para

Fiena, e ela diz que não pode, pois é contra as regras da Sociedade dar um mapa para alguém que não é associado; com a segunda opção, você toca no assunto do casamento dela com Pakon, e então ela nega prontamente, dizendo que aquele idiota espalha esse rumor, não importando o quanto ela o rejeite; com a terceira, Justin pergunta se Fiena vai partir em uma aventura com ele para as ruínas de Domu, ao que a garota responde que é contra as regras sair em uma aventura sem permissão e que ela pode até ser banida. Depois da terceira resposta, Justin dá um exemplo de vida para Fiena, dizendo que ela só fala em regras, regras, que ela nem pode se aventurar sem uma carteirinha, e mesmo se tiver uma, ainda é submetida à aprovação da sociedade para poder sair em uma aventura. Ele segue dizendo que os aventureiros são como o vento, que eles devem seguir seus próprios caminhos. Fiena fica sem resposta, e Justin pergunta se ela não é como aqueles idiotas da sociedade. Ela fica meio embaraçada e, neste momento, uma música é ouvida.

Fiena sai para ver o que está acontecendo e descobre que Pakon chegou para levar sua amada, ou seja, ela, que se nega. Ele diz que entende ela ser tímida e que hoje à noite é o dia em que eles estarão ligados eternamente, será a noite do casamento. Fiena se nega, e então Pakon diz que se ela não se casar com ele, sua licença será cassada e ela não poderá mais se aventurar. Justin sai e tenta impedir. Pakon pergunta quem é o garoto, que diz ser um amigo, mas Fiena diz que ele é seu noivo. Justin decide entrar na brincadeira e diz para Pakon ir embora, se afastar de sua mulher. O palhaço fala que o garoto deve ter enganado Fiena se declarando para ela, e diz que vai salvá-la. Então o guarda-costas de Pakon, o Sr. Chang, aparece e golpeia Justin. Quando o garoto desperta, descobre que Fiena foi levada à força e que Pakon pretende se casar com ela hoje à noite. Justin decide impedir e parte rapidamente para New Palm.



NEW PALM

Vá até a igreja e você descobrirá que ela está trancada, impedindo a entrada do público. Fale com a garota de vermelho ali perto e ela dirá que está louca para ver o vestido de casamento de Fiena, mas não tem um convite. Ela ainda fala que poderia entrar pelas catacumbas, que ficam atrás da igreja, mas é muito perigoso para ela.

Como Justin não se intimida em frente ao perigo, siga para as catacumbas. Esta é uma dungeon

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE CHURCH CATACOMBS_-_-_-_-_-_-_

1	Turtle Shell
2	Iron Mace
3	Mana Egg
4	50 G
5	150 G
6	50 G
A, B, C	Controles das Barragens, necessários para baixar a água

um tanto simples, mas com algumas surpresas. Aqui você tem que ativar alavancas para elevar ou diminuir o nível da água para conseguir passar e conseguir os itens. Depois de alguns sobe e desce de água e muitos inimigos, você chegará numa sala com um pilha de caixas, suba por ela.

Você conseguiu entrar na igreja. Justin e Sue ficam observando pelo lado de cima, e descobrem que o casamento já está em andamento. O padre realiza todos os passos já conhecidos e chega no esperado "agora, pode beijar a noiva". Quando Justin percebe que Pakon vai beijar Fiena, que está amordaçada, ele pula no meio e impede tal ato. Pakon diz que este é sonho de qualquer garota, e que não vai deixar que Justin estrague tudo. Ele então chama seu brutal guarda-costas, Sr. Chang.

O fortão não deverá ser um inimigo muito difícil, apenas ataque continuamente usando suas melhores Skills até acabar com os SPs de seus personagens, então use magias fortes. Cure sempre que necessário. Como seus ataques vão atrasar o avanço de Chang na barra IP, você poderá causar bastante dano antes que ele possa agir. Tenha um cuidado especial com o ataque Tornado de Chang, que pode acabar com um personagem seu.

Acabando com o armário em forma de gente (ou quase), você estraga os planos de Pakon. Mas ele tem um último recurso: a lábia. Pakon diz que vai cancelar a licença de Fiena, mas ele pode perdoá-la se ela mudar de idéia e se casar, mas Justin pede que ela não aceite, que ela o acompanhe. No momento da decisão, Fiena vai na direção de Pakon, e todos se surpreendem, mas ela simplesmente entrega a licença para Pakon, dizendo que não precisa mais dela e que os aventureiros devem ser como o vento (até que ela pegou o espírito da coisa). Ela ainda completa com sábias palavras, dizendo que, há muito tempo, escolheu seu próprio destino como o vento e as nuvens, decidiu ser uma aventureira, que ninguém decide para onde o vento deve soprar e que o coração de um aventureiro não é controlado por uma licença (Fiena, Fiena!).

Quando os dois saem da igreja juntos, o povo está comemorando o casamento, pensando que Justin e Fiena foram os recém-casados. Ambos ficam um tanto embaraçados e Fiena fala apenas para partir para a casa dela

Na casa da garota, Justin ainda parece estar com um sorriso abobado (ele realmente gostou da idéia do casamento). Depois de alguma conversa, Fiena diz que quer sair em verdadeiras aventuras, não aquelas brincadeiras que a sociedade dava para ela, ela quer se aventurar com Justin.

Na manhã seguinte, Justin acorda e percebe que Fiena já se levantou. O garoto sai da tenda e encontra Fiena, apreciando a paisagem lá fora. Ela diz que o vento que sopra, traz o som dos pássaros e a fragrância das floresta, que ela pensou sobre todos os lugares pelos quais o vento passou esta noite, que ela quer se tornar o vento e voar pelos céus com Justin, explorar tudo com ele. Justin fica sem reação e então Fiena completa, dizendo que ele a fez lembrar de que ela ama o vento, um sentimento que

ela não sentia há muito, e pede para Justin seguir o vento com ela. O garoto concorda, e pergunta até quando partir (realmente pintou um clima). Ela diz que em breve eles estarão vivendo novas aventuras.

Enquanto isso, numa aeronave do exército de Garlyle... O General Bahl pergunta ao seu filho se o último fragmento foi localizado, mas a resposta é negativa. Bahl diz que enquanto todos os fragmentos não forem reunidos, "O Projeto Yggdrasil" não poderá avançar para a fase final, e para Mullen procurar até encontrar o fragmento restante. Seu filho diz que uma operação está sendo feita numa grande floresta perto das ruínas de Domu. Bahl espera resultados positivos.

De volta à casa de Fiena, a garota diz que já está pronta para partir, que o próximo passo é cruzar as montanhas de Rangle, ao sul de Palm, para chegar até as ruínas de Domu, que ficam em um deserto além das montanhas. É hora de partir, para a próxima aventura.

valor histórico das ruínas. Sentindo-se um pouco incomodados com a situação atual, nossos heróis decidem partir para o próximo local, mas se deparam com um garoto ferido ao caminho de New Palm. Falando um dialeto incomum, ele desmaia de cansaço e dor após um pequeno incidente com Justin. O grupo decide levá-lo para a casa de Fiena, para poder fazer curativos nele e tentar descobrir o que aconteceu com ele. Imediatamente depois que eles saem, Nana e companhia aparecem, procurando pelo tal garoto de chifre. Parece que a Jule Federation está interessada no que ele sabe...

RANGLE MOUNTAIN

Partindo da casa de Fiena, agora você poderá seguir para as montanhas de Rangle, a sudeste de New Palm, o caminho para as ruínas de Domu. A primeira área (West) de Rangle Mountain não é muito complicada, apenas faça o de sempre: mate os inimigos e pegue os itens.

Ao chegar na área leste (East) de Rangle Mountain, logo no início, vá até a fonte borbulhante. Cansados com

SUMÁRIO:

Após os eventos anteriores, nós retornamos para o enredo principal de Enjool/Garlyle. A segunda ruína Enjool (o templo de Domu) é graficamente impressionante, sendo dividida em dois setores bem acima da terra. Não é muito difícil perceber a lógica desta dungeon. Liete aparece mais uma vez para o grupo. Novamente, ela dá uma lição de história de Alento e, de novo, Liete permanece obscura sobre o que causou a repentina destruição desta aparentemente perfeita civilização. A esta altura, torna-se cada vez mais claro que Bahl está mais interessado nesta "causa" do que no

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE RANGLE MOUNTAIN - WEST_-_-_-_-_-_-_

1	60 G
2	180 G
3	60 G
4	Ancient Metal
5	Secret Seed
6	Mana Egg
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE RANGLE MOUNTAIN - EAST_-_-_-_-_-_-_

1	60 G
2	Healthy Carrot
3	60 G
4	60 G
5	Strong Fruit
6	180 G
7	Mana Egg
B	Bird's Eye View
S	Save Point

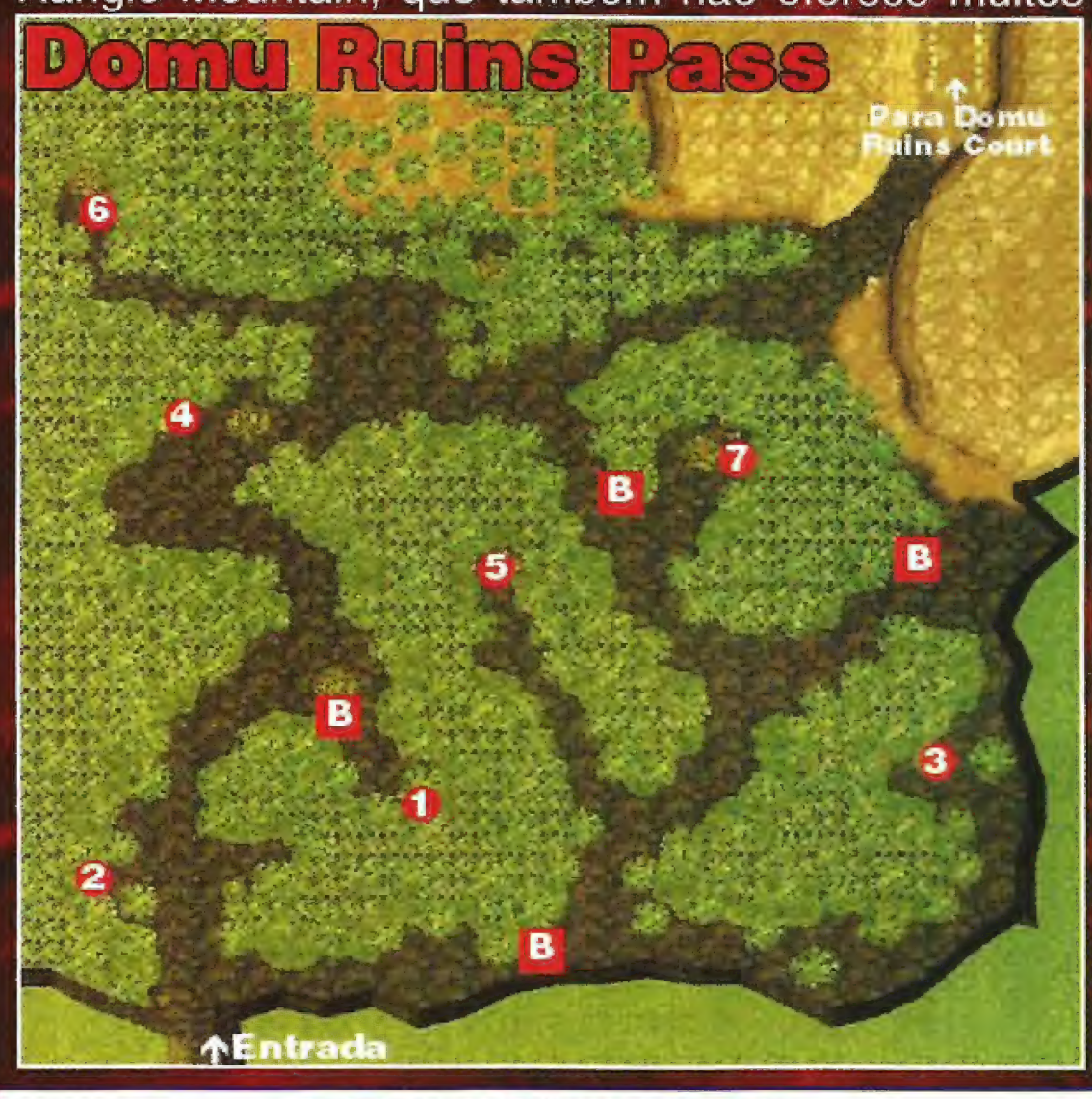
a subida da montanha, Justin, Sue e Fiena decidem acampar ali, que parece ser um bom local.

Durante o lanche, Fiena diz estar muito agradecida por Justin tê-la salvo na Igreja. Quando Sue pergunta sobre sua infância, Fiena diz que costumava estar sempre junto de sua irmã, mas há 2 anos ela de repente saiu para entrar para o exército e a deixou. Ela sabe que sua irmã está no exército de Garlyle, então Justin se lembras de três garotas da Federação que encontrou anteriormente, mas não acha que uma delas seja a irmã de Fiena. Mas ele se lembra também daquela garota que estava ao lado do cara de longos cabelos loiros (Mullen). Fiena muda de assunto e pergunta o que Justin quer descobrir nas ruínas de Domu. Justin diz apenas querer informações para chegar a cidade de Alento, da civilização Enjool. Fiena diz que além das ruínas de Domu só há uma floresta nebulosa e, depois, o Fim do Mundo. Ela diz ainda que é impossível chegar até lá, que nenhum homem jamais voltou da floresta nebulosa. Justin rebate, dizendo que "impossível" é uma palavra que não faz parte

do vocabulário de um aventureiro, e que ele vai chegar até o Fim do Mundo.

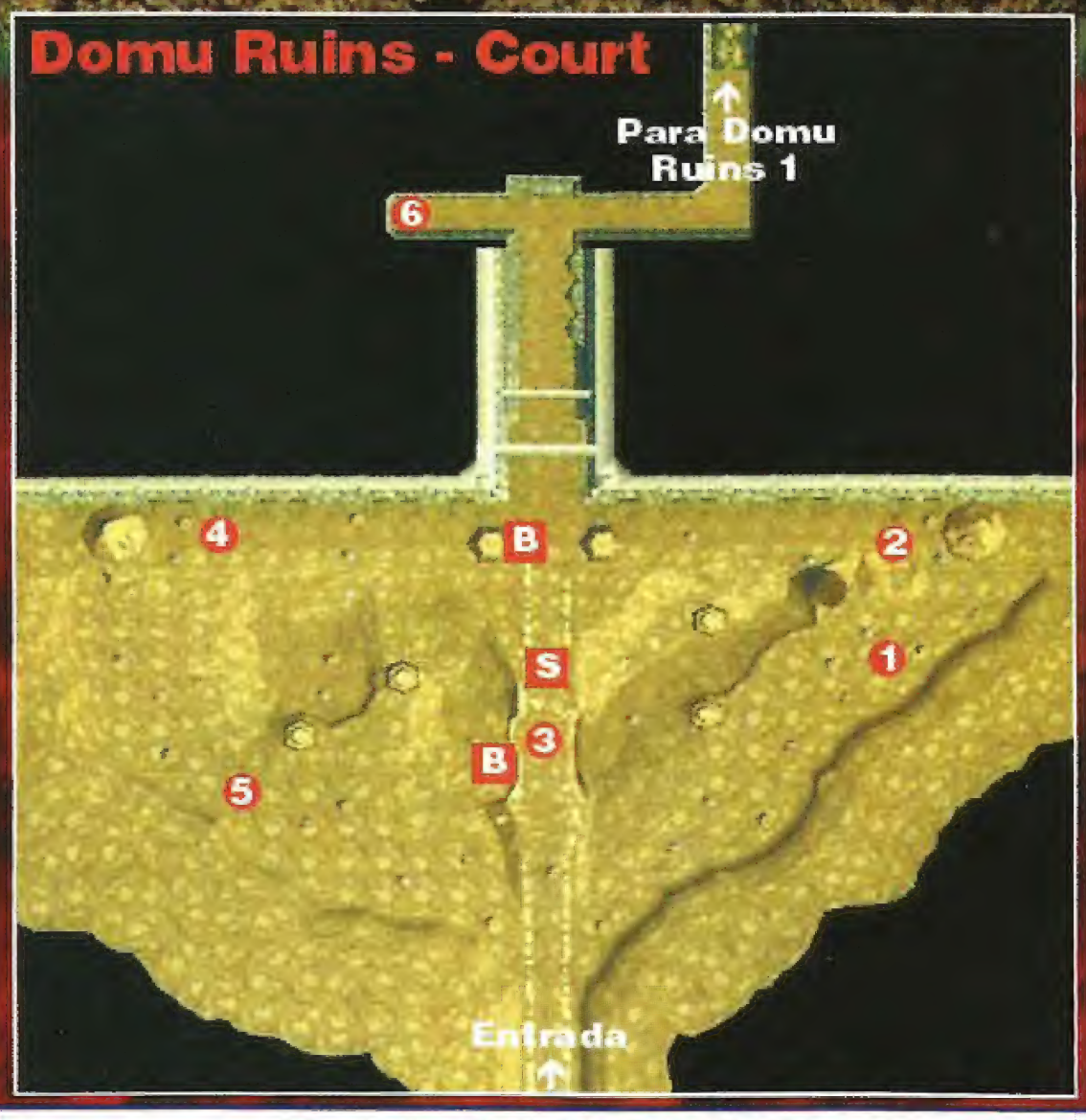
No dia seguinte, Fiena acorda antes de todos (como sempre), e cumprimenta Justin e Sue. O tempo está bem melhor hoje, e o céu está bem limpo. É então que Fiena aponta para a floresta nebulosa... e para o Fim do Mundo. A vista é gigantesca, uma enorme muralha que parece não ter fim. Fiena diz que o mundo acaba naquela muralha, mas Justin diz que só vai acreditar nisso quando ele subir até o topo da muralha e dar uma olhado do outro lado com seus próprios olhos. Depois disso, e muito empolgado, o grupo prossegue.

Continue avançando pela segunda parte da Rangle Mountain, que também não oferece muitos



_-_-_-_-_-_-_MAPA DE DOMU RUINS PASS_-_-_-_-_-_-_

1	70 G
2	70 G
3	70 G
4	70 G
5	Speed
6	70 G
7	Miracle Drink
B	Bird's Eye View



_-_-_-_-_-_-_MAPA DE DOMU RUINS COURT_-_-_-_-_-_-_

1	70 G
2	Dynamite
3	Clear Herb (debaixo da ponte)
4	70 G
5	70 G
6	Herb
B	Bird's Eye View
S	Save Point

perigos, e você chegará até a floresta do outro lado da montanha. Agora é só passar pela floresta e você estará no deserto que antecede as ruínas. Passada esta árida área, o grupo finalmente chega às ruínas de Domu.

Na entrada da enorme ruína, Fiena diz que, quando ela esteve aqui antes, o lugar estava tão cheio de soldados de Garlyle que ela nem pôde entrar, então esta é a primeira vez que ela colocará os pés lá dentro.

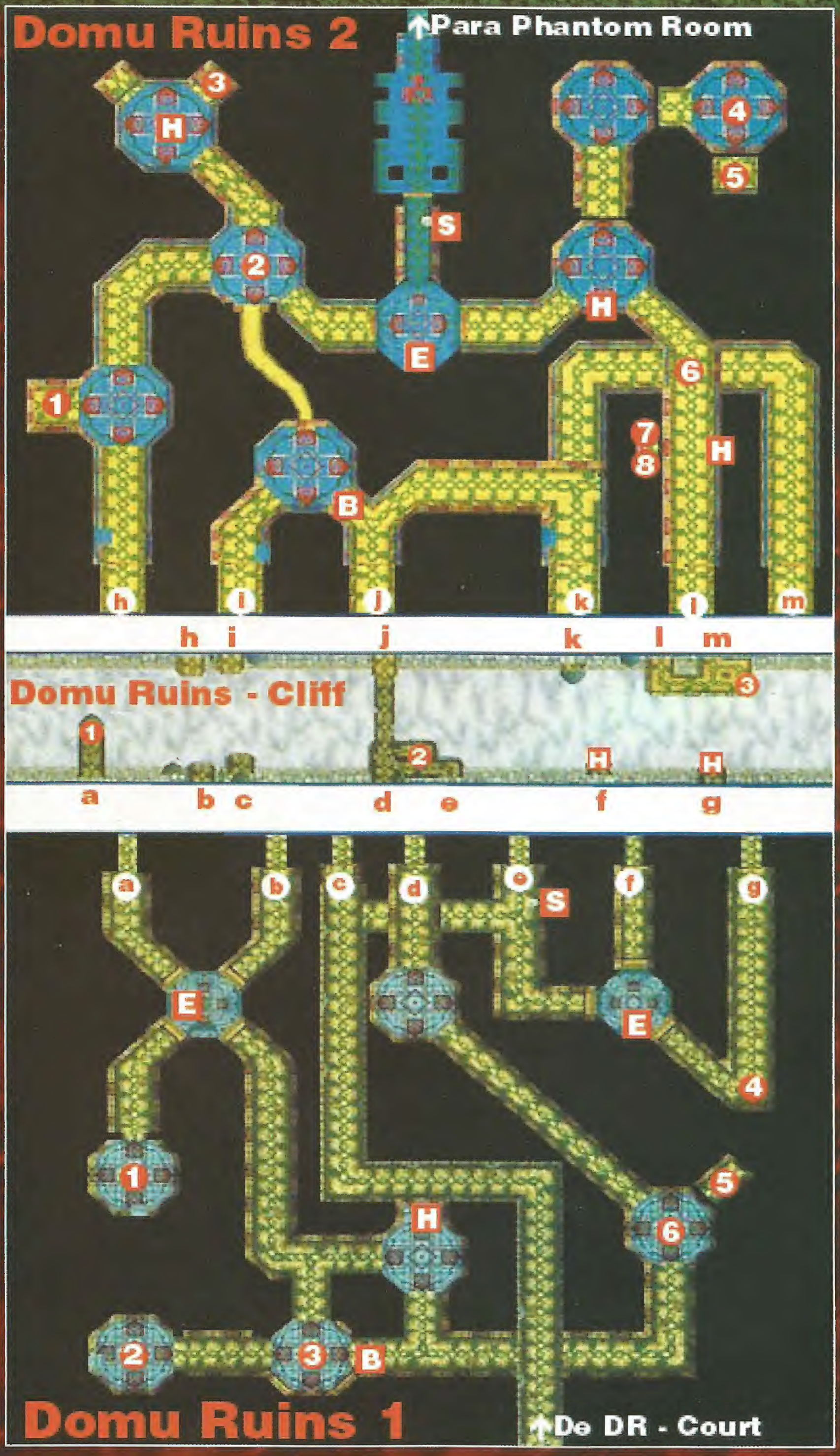
Domu Ruins é uma dungeon complexa e gigantesca, que se divide em duas partes por um abismo acima das nuvens. O lugar é cheio de andares, elevadores e colunas que são armadilhas para tirar a energia de seu grupo. Além disso, muitas das áreas das ruínas estão escondidas atrás de paredes falsas (reveladas apertando-se o botão de ação), e geralmente trazem uma legião de inimigos que guardam um item.

O mapa da área (confira na página seguinte) não pode representar com total exatidão os diferentes andares das ruínas, mas após um tempo você deve entender o funcionamento de tudo. No mapa, na área do abismo, as entradas para cada local das ruínas são representadas com letras minúsculas, mostrando as áreas que você deve atingir através de cada passagem.

Ao atingir a área que divide os dois lados das ruínas, o grupo se espanta com a altura, pois nem é possível ver o chão daquela altura.

Atravessando o segundo nível das ruínas, você chegará até a Phantom Room. Lá você será atacado por chefe. Este já um pouco mais complicado, mas como você tem três personagens terá uma boa vantagem. O chefe é um só, mas ele tem duas partes: o corpo e a cabeça (que dividem a mesma energia: 1500 de HP). A cabeça pode sugar seus personagens para perto dele e desferir ataques que pegam em todos (se eles estiverem perto), ou aplicar uma forte rabada (com o corpo), pegando quem estiver por perto. Assim, evite ficar muito perto do chefe, usando o Evade quando ele sugar. Ataque de preferência com magias e Skills que acertam de longe. Preste atenção na barra IP e procure atacar a parte do chefe que está mais perto de fazer uma ação, podendo até fazer um Cancel nele.

Depois de derrotar o bicho, Justin e Sue lembram-se de ter enfrentado um destes monstros nas ruínas de Saruto. Justin se lembra também que, depois do monstro ele encontrou Liete, então decide fuçar para ver se encontra algo. Liete dá as saudações mais uma vez e Justin vai direto ao assunto, perguntando onde encontrar Alento. Liete diz que o governante dos espíritos não existe neste mundo, nem entre a civiliza-



MAPA DE DOMU RUINS 2

1 ..... Mana Egg
2 ..... 70 G
3 ..... Sheer Armor
4 ..... 70 G
5 ..... Magic Rasp
6 ..... 70 G (na passagem inferior)
7 ..... Antidote Herb
8 ..... Yellow Herb
B ..... Bird's Eye View
S ..... Save Point
E ..... Switch de Elevador
H ..... Switch de Alçapão

MAPA DE DOMU RUINS - CLIFF

1 ..... Antidote Herb
2 ..... Revive Herb
3 ..... 210 G
H ..... Switch de Alçapão

MAPA DE DOMU RUINS 1

1 ..... Strength
2 ..... 210 G
3 ..... Revive Herb
4 ..... 70 G
5 ..... Sacred Mace
6 ..... 70 G
B ..... Bird's Eye View
S ..... Save Point
E ..... Switch de Elevador
H ..... Switch de Alçapão

ção dela, que começou com o brilho dos espíritos. Ela diz que sua civilização se espalho pela Terra, e mais tarde, os Enjools eventualmente usaram a generosidade da Terra e metade de sua população desapareceu. A construção onde você está é um resto daquele tempo. Liete diz para você terminar sua

busca à leste, e que o caminho está longe dali. Justin diz que, se for para leste, só chegará ao Fim do Mundo. Liete afirma que não há Fim do Mundo, para ele continuar seu caminho.

Agora Justin já sabe e tem a confirmação de que o mundo não acaba em um ponto, que há alguma coisa além do Fim do Mundo, e que ele pode continuar a sua aventura. Sue lembra que ainda se deve cruzar a floresta nebulosa, da qual ninguém jamais retornou. Mas Justin nem está preocupado e diz que, se ninguém jamais retornou, ele será o primeiro na Terra a fazer isso.

Faça o caminho de volta até a entrada para as ruínas. Fiena diz que, antes da longa jornada, é recomendável voltar para New Palm para buscar provisões. Voltando pelo mesmo caminho, o grupo se depara com uma criatura, caída no chão. Justin verifica e vê que ele está desmaiado, e sangrando, terrivelmente ferido. O estranho garoto possui um chifre na cabeça e também tem um rabo. Ele então começa a abrir os olhos e desperta. Quando ele começa a falar algo, o grupo percebe que ele fala um dialeto incompreensível. O garoto então começa a morder Justin, que fica desesperado, e desmaia novamente em seguida. Fiena decide levá-lo para sua casa para fazer alguns curativos nele e então o grupo sai com o garoto misterioso ferido.

Pouco depois que os quatro deixam a área, Nana, Saki e Mio chegam no local. Elas parecem estar atrás do garoto, e notam que ele passou por ali, mas acham estranho ele continuar andando com um ferimento tão grande. Elas o haviam capturado, mas o garoto conseguiu fugir. As três decidem usar os cães para rastrear a criatura, e então retornam para o acampamento...

A aventura ainda não acabou, pelo contrário, a verdadeira aventura ainda está para começar. Justin, Fiena e Sue estão seguindo para leste, na direção da grande muralha que parece não ter fim, a barreira que supostamente põe um termo na existência da Terra: o "Fim do Mundo". Será que eles conseguirão escalar tal barreira? E se a resposta for sim, o que os nossos aventureiros encontrarão do outro lado, se é que há um? Justin será capaz de encontrar o Alento, a cidade da civilização Enjool revelada por Liete? Estas e muitas outras perguntas serão respondidas na segunda e última parte do nosso especial de Grandia, que será publicado na World Games Special Nº06, em breve nas bancas. Não Perca!

FIM DA 1ª PARTE

GAME SHARK

PLAYSTATION

Conseguir muito dinheiro depois das batalhas
---------- 8009C68C FFFF
Level Up instantâneo após as batalhas
---------- 8009C688 FFFF
Pontos infinitos para conseguir magias
---------- 801A97E0 0001
Grana infinita ---------- 80010164 967F
---------- 80010166 0098
Todos os itens ---------- B1100002 00000000
---------- 80012110 5A5A

PRIMEIRO PERSONAGEM

SP Infinito e máximo ---------- 800C09EE 03E7
---------- 800C09F0 03E7
Máximo nível de magias ---------- 80010288 270F
---------- 8001028A 270F
---------- 8001028C 270F
---------- 8001028E 270F
Máximo nível de Skill ---------- 80010290 270F
---------- 80010292 270F
---------- 80010294 270F
MP infinito ---------- 800102A8 6363
---------- 800102AA 6363
---------- 800102AC 6363

SEGUNDO PERSONAGEM

SP infinito e máximo ---------- 800C0BDA 03E7
---------- 800C0BDC 03E7
Máximo nível de magia ---------- 80010388 270F
---------- 8001038A 270F
---------- 8001038C 270F
---------- 8001038E 270F
Máximo nível de Skill ---------- 80010390 270F
---------- 80010392 270F
MP infinito ---------- 800103A8 6363
---------- 800103AA 6363
---------- 800103AC 6363

SATURN

Master Code ---------- F6000914 C305
---------- B6002800 0000
Comprar magia sem mana Egg .off
---------- 160C0E62 000F
Grana infinita .off ---------- 1600EDD4 007F
---------- 1600EDD6 FFFF
Exp máxima .off ---------- 1607C08A FFFF

Nota: estes códigos reduzem a velocidade do game, então, não os use a toda hora.

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

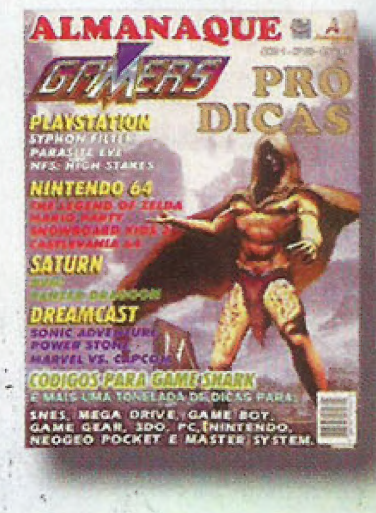
Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 ( )

Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 ( )

Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 ( )

Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 ( )

Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 ( )

Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** ____ **Cep:** _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

RETRO AVENGERS www.progames.com.br RETRO AVENGERS

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com